Tot.426

威震邻里！《NBA 2K18》韩国发布会亲历+制作人访谈

游戏机实用技术

VGTime

马里奥+疯兔 王国之战

系统详解+角色分析
敌人介绍+实战心得

特稿

神魔战争的25年历史

真·女神转生系列回顾

特快专递

命运2

系统详解+
新手开荒指南

研究中心

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

混沌特工

深夜回

开启全新的
关爱小萝莉之旅

火影忍者 疾风传

究极风暴 经典传承

回味经典：1+2代奖杯指南

无夜国度2

新月的新娘

系统详解+流程攻略

ULTRA CONSOLE GAME

2017.9B 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600







附赠
指间方圆 手游别册
DJ MAX 致敬 收藏卡

TV GAME半月刊
2017.9B



©2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

总第426期

COVER STAFF
封面用图：马里奥+疯兔 王国之战
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017年9月16日
定　　价：人民币16.00元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS



攻略透解
P57 无夜国度2 新月的新娘

游见识
PREVIEW & REVIEW

茶杯头大冒险
诞生秘闻



攻略透解
P68 马里奥+疯兔 王国之战

游技术
NOW PLAYING

小萝莉清新文艺的之旅（并不是）

荒野之息
你不知道的
迷你游戏集合



特稿
P104 神魔战争的25年历史——《真·女神转生》系列回顾

游深度
CULTURES OF GAMER

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

萌战？燃战？游戏人气角色总选举

男女八强联袂登场 且看谁是最后赢家



426视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





最上游——VGtime游戏人气角色总选举 女八强盘点



最上游
——VGtime游戏人气角色总选举
男八强盘点





游戏月旦评——8月份游戏评测

狱刃 塞娜的献祭　神秘海域 失落的遗产　怪物猎人×× NS版

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游
VGtime 游戏人气角色 总选举 男女八强盘点

游戏月旦评
8月份游戏评测

热血最强
《三维平衡球》全球最速挑战

新作影像集锦

刺客信条 起源
星球大战 战场前线 Ⅱ
精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月
漫画英雄对 Capcom 无限
少数幸运儿
进击的巨人 2
刀剑神域 夺命凶弹

电影前线

魔神 Z Infinity
姆明谷与冬季仙境

ENDING SONG

DJMAX官方线下活动
“RESPECT U FAN EVENT”
现场演出《Glory Day》

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　收藏日期 ____________________

TOPIC

国际奥委会主席表示 奥运会不欢迎“暴力游戏”





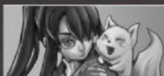
随着电子竞技的进一步流行，这项“运动”成为奥运项目也不再是奢望。在今年8月初的时候，巴黎申奥委员会联合主席就曾向美联社透露，2024年的巴黎奥运会可能会举办电竞比赛。现在他们正准备与电竞游戏的业内人士和国际奥委会人员在一起，讨论电竞选手们角逐奥运金牌的可能性。然而即便如此，也不是什么游戏都能登上奥运的舞台。至少在国际奥委会主席Thomas Bach看来，电竞项目中相对热门的主视角射击游戏不太可能会被考虑在内。

在接受媒体访问时，Thomas Bach说道：“奥运主张的是没有歧视、没有暴力并与人类之间和平共处，这与部分宣扬暴力、爆炸与杀戮的电子游戏主旨不符。因此，我们要与这类游戏划清界限。而那些反映现实世界中真实体育项目的电子竞技游戏，比如足球和篮球等等，或许会被奥委会考虑到其中。”Thomas Bach希望那些在足球或者篮球电竞游戏的选手们能够传递体育精神。如果这些游戏的粉丝们，最后因为爱好这些游戏而投入到真实的体育运动中，他们也会为此感到非常高兴。

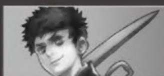
至于电竞是否能真的成为奥运项目，他表示这依然还在商讨当中。毕竟电竞的发展速度之快有目共睹，但依然是一个新兴产业，还没有形成一个非常成熟的组织，并缺乏纪律性、产业规则以及统一标准。“总得有人来保证这些电竞选手上场前没有服用兴奋剂吧？”在访问的最后，Bach如是说道。



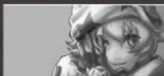
编辑围观 COMMENTS



三日月 和追求身体能力极致的奥运相比，更讲究斗智的电竞其实没必要强行加入到奥运中。实际上一个体育项目是否能在全球范围内获得成功，奥运并不是惟一的标准。电竞现在最需要的是正规化，只要参与的人变多了，观众变多了，钱赚得更多了，奥运不奥运又有谁在乎呢。



北山杉 我觉得既然已经有了真实的体育项目了那为什么还要专门去看对应游戏的线上竞技呢？一般来说足球和篮球这种运动肯定是真人的看起来更爽吧 电子竞技“入奥”不应该是发挥自己虚拟世界的优势，为早已看厌传统竞技的观众带来新鲜感吗？这样感觉未免过于“谨小慎微”了。



六等星 奥运会虽代表着世界最高水准的体育盛会，但并不表示奥运会就要接纳所有的竞技项目，例如棋牌、棒球、橄榄球也都无缘奥运。电竞目前需要做的更应该是完善自己的体系，树立好自身的正面形象，而不是和从前一样将电竞看成是一种谋利手段，为了一己私利去强行蹭奥运会的热度。

业界声音 THE VOICE

在NS发售前，我曾经告诉任天堂这台主机是不会成功的，因为我认为现在人人都拿着一部手机，已经没有人会愿意携带一台游戏主机。但显而易见我错了。



石原恒和
宝可梦之父

宝可梦之父石原恒和近日在接受媒体访问表示他在NS发售初期时，低估了这台主机的实力。不过之后他还补充到，一台主机要想获得成功，最重要的是要有足够多，素质足够好的游戏吸引玩家。NS现在让他看到了潜力，但同时他也不会太高估它的潜力。

《NBA 2K18》亚洲杯锦标赛将于10月启动 总奖金高达10000美元

除了游戏上的进化外《NBA 2K18》继续它在电竞项目上的尝试。《NBA 2K18》亚洲杯锦标赛将于今年10月启动，将在中国多个地区，包括中国内地、香港和台湾，以及韩国和菲律宾举办地区资格赛。参赛者将在2017年10月~12月期间在虚拟篮球场上一较高下，从各地区资格赛脱颖而出的前两强玩家将代表该地区参加明年1月在中国台湾台北电玩展期间举办的《NBA 2K18》亚洲杯总决赛。

值得一提的是，这次锦标赛仅对应PS4版，总奖金为10000美元，其中冠军可独自抱走6000美元奖金，第二名的奖金为2500美元，第三名的奖金为1000美元，第四名的奖金为500美元。玩家要想报名除了要有有效护照外，还需要年龄在18岁以上。另外，本作还将开始名为2K eLeague的线上联赛，现在已有17支现实中的NBA球队参与其中，五个玩家将以自己创建的人物组成队伍征战线上联赛。



CALENDAR
周·游记
2017.08 Aug

星期一

28 ●索尼TGS展前发布会时间确定将在北京时间9月19日下午3点举办。



星期二

29 ●任天堂发表消息称将会在今年11月8日14时停止Miiverse服务，同时停止的还有Wii U上的服务“Wii U Chat”和“Nintendo TVii”。



星期三

30 ●《活至黎明》的开发商Supermassive Games公布了《B小队》(Bravo Team)和《病人》(The Inpatient)两款VR新作的发售日，前者为一款讲究团队合作的主视角射击游戏，发售日是今年12月5日。后者则是与《活至黎明》同一个世界观的一款恐怖游戏，发售日为今年的11月21日。

星期四

31 ●第一届任天堂Nindies直面会召开，期间公布了大量独立游戏，其中包括《超级肉肉哥》续作《永远的超级肉肉哥》、《铲子骑士》的最后一个追加内容《铲子骑士 扑克国王》、角色扮演游戏《高尔夫新作》以及“《英雄不再》系列”最新作《英雄不再 特拉维斯再度出击》等多个独立游戏。

2017.09 Sep

星期五

1 ●世嘉今日宣布，《索尼克力量》的繁体中文版确定将于今年11月8日推出。另外本作的简体中文版也已确定推出，但发售日尚未公布。
●国行PlayStation VR两款套装同时降价300元，其中基础套装现价为2999元，精品套装现价为3399元。

星期六

2 ●PS4游戏《丧尸围城4弗兰克合集》公布，除了包含其他版本已有的所有特典内容以及DLC外，还将会加入名为《Capcom英雄版》的全新DLC，玩家可以扮演Capcom旗下游戏的众多人气角色，利用他们的招式屠杀丧尸。本作将于今年12月5日发售。

星期日

3 ●BNEI 新作《假面骑士 颠峰斗士》公布，本作确定将在 2017 年 12 月 7 日登陆 PS4 平台。参战角色方面，将会有最新的《假面骑士 Build》的角色加入。

星期一

4 ●《地平线 零之曙光》的 DLC《冰尘雪野》（港版翻译为"魔雪狂野"）确定将会推出国行版，并在今年冬季上市。

●曾开发过《爱丽丝 疯狂回归》的游戏设计师 American McGee 在推特上透露新作《爱丽丝 疯人院（Alice Asylum)》正在计划中，本作将会是"《爱丽丝》系列"的第三作，第一作发售于 2000 年。

星期二

5 ●"《命运石之门》系列"最新作《命运石之门 ELITE》的登陆平台确定为 PS4 和 PSV，预定于 2018 年春季发售。本作会在原作的基础上加入新要素，内容大幅强化。

星期三

6 ●PC 游戏《绝地求生 大逃杀》制作人 Brendan Greene 宣布本作销量破 1000 万，本作的 XOne 版将会在今年年底推出。

●《生化危机 7 黄金版》泄露，将于今年 12 月 24 日发售，将包含本体以及所有 DLC。本作的最后两个 DLC《佐伊的结局》（需要购买）以及《不是英雄》（免费）将会在 12 月 14 日发售。

星期四

7 ●Rockstar 宣布，《黑色洛城》将登陆 PS4/XOne/NS 三大主机平台，并将包含全部 DLC，另外还将在 HTC Vive 上推出对应 VR 的《黑色洛城 VR 案卷》。以上所有版本都将于 11 月 14 日发售。

●Koei Tecmo 官方微博宣布《仁王》第三弹 DLC《元和偃武》将在 2017 年 9 月 26 日上架。

星期五

8 ●台湾 BNEI 确认，PS4 版《太鼓之达人 合奏咚咚咚》的繁体中文版将于 10 月 26 日与日本同步发售。

●根据 Falcom 官方推特消息，"《闪之轨迹》系列"在全球的销量已经达到了 101 万份。

星期六

9 ●《命运 2》DLC 情报流出，第一个 DLC 将发生在水星上，故事将围绕系列重要角色、先锋队首任指挥官奥西里斯（Osiris）展开。

●发行商 BNEI 和开发商 Tatsier Studios 确认，《小小噩梦》完整版将于 10 月发售。

星期日

10 ●虽然发售不到一周时间，Bungie 宣布《命运 2》同时在线人数超过 120 万。



去世制作人将在《中土 战争之影》登场 DLC 收入将全部捐出去

在即将发售的《中土 战争之影》中，兽人猎杀者 Forgey 这个角色将会以 DLC 的形式出现，收入将会通过网站 YouCaring.com 全部捐赠给已逝的游戏制作人 Michael Forgey 的家人。这个项目会持续到 2019 年 12 月 31 日。

Michael Forgey 是一名 Monolith 工作室的资深游戏制作人，曾参与过《中土 魔多之影》、《战争机器 终极版》、《战争机器 2》等游戏的制作。在 2015 年被确诊出恶性脑肿瘤，并最终在 2016 年 3 月去世。为了纪念这位同事，制作组在《中土 战争之影》游戏中以网友绘制的 Michael Forgey 为蓝本，制作出名为"兽人猎杀者 Forgey"的特殊角色，并将其以 DLC 的形式发售，DLC 售价为 3.5 美元。值得注意的是，这个 DLC 仅限在美国地区发售，而且有部分州，其中包括南加州、夏威夷六个州并不包含在内。

"在开发《中土 战争之影》的过程中，我们失去了 Mike 这位战友。我们希望利用这个角色来纪念他，愿他能在魔多获得永生。"在官方社交媒体上，发行商华纳如是写道。





业界声音 THE VOICE

VR的问题就在于，它并没有带来很多有趣的体验。



雷吉・菲尔斯
任天堂美国分公司总裁兼运营长

在近日于洛杉矶举办的 Variety 娱乐与技术峰会上，美国任天堂负责人雷吉表达了他对 VR 游戏的看法。其实早在 1995 年的时候任天堂曾尝试踏足 VR 领域但以失败告终，所以在二十多年后，即便现在 VR 再一次成为热潮，任天堂也暂时没有计划回归 VR 领域。



文 三日月 美编 雷普利

在 2K 的邀请下，三日月我独自踏上了前往韩国的旅程，参加 9 月 5 日于韩国首尔的江南大使诺富特酒店举办的《NBA 2K18》的游戏发布会。发布会本身规模并不大，和 UCG 一样被邀请来到这次发布会的都是来自于中国的媒体，其中包括了来自香港以及台湾的同行。从出发到离开韩国，三日月我只在韩国呆了不到两天半的时间，自然也没有什么空余时间"顺便"游览韩国一番。话虽如此，这段韩国之旅还是相当有趣的，至少我个人是这样认为的。

威震邻里！——《NBA 2K18》韩国发布会＋制作人访谈

从台风开始的异国之旅



这次韩国之旅从出发就已经注定不平凡，前往韩国银川机场的飞机于 9 月 4 日早上 9 点 40 分起飞，那天刚好是台风"玛娃"登陆汕尾地区的日子。比较气人的一点是这个台风原定是在 9 月 4 日前一天，也就是星期天登陆的，结果那天别说刮风了，连雨都没下几滴。于是 9 月 4 日早上，我就在狂风暴雨中拖着行李箱，和那些背着大书包的学生党一起前行（结果深圳当天早上迟些时候就全市宣布停课了，你们有考虑过那些已经到学校的学生们的感受吗）。

除此以外当天上午还发生了一件国际大事，具体是什么就不提了，反正没对这段旅程造成什么影响，包括台风也是，前往韩国的飞机没有延迟，非常准时地就起飞并前往韩国了。

这是我第一次去韩国，对于韩国的印象仅仅局限在曾去过当地旅游的亲朋好友都说过的一句话："和东北没什么区别。"结果我一下飞机，果然此言不虚。从机场的标志说明到旁边的广告牌，几乎全是中文。值得一提的是，我到达韩国后看到的第一个广告是一个整容医院的广告，同样是全中文，目标用户群可谓是显而易见。

抛开语言不说，无论建筑风格还是城市风貌，首尔看起来和大部分一线中国城市没什么区别。但仔细看的话还是能发现一些不同的，最大的不同就是韩国还保留着很多路两旁商店的招牌。虽然语言不通，但从这些形状不一的霓虹灯招牌还能能看出一些其代表商店的特色。和霓虹灯招牌几乎已经绝迹的中国城市相比，笔者还是觉得这种街道的夜晚逛起来更有味道一些。



▲韩国夜晚的街道，乍看还有点《如龙》场景的感觉。

●返璞归真的异国交流

2K 体贴地为所有中国媒体提供了司机负责机场接送，和我意料中的一样，司机并不懂英文，中文就更不要说了。因此找到司机不是什么难事，难点在于如何沟通。由于语言不通，手语变成了最有效的交流方式，可谓是相当的返璞归真。

我们的目标是：威震邻里！





▲本次发布会其中一个最大的槽点就是：无论是宣传片还是演示文本里的凯里·欧文，穿着的球衣依然是克利夫兰骑士的。不过后来试玩时笔者发现球员名单已经改成和现实一样。

说回发布会本身，发布会开始后，先是例行的"自夸"环节：自 1999 年的《NBA 2K》开始，"《NBA 2K》系列"的总销量已经达到 7000 万份，是全球最受欢迎的篮球题材电子游戏。接着本作制作人 Erick Boenisch 开始介绍本作的重头戏 本作首次加入的"威震邻里"（The Neighborhood）。简单而言，这个模式把前作的几个重点模式：辉煌生涯、职业业余混合赛和街头公园给全部集合在了一个社区当中，而除了统合了三个模式以外，这个模式也将是玩家线上社交的主要场所，玩家可以在这个模式中看到其他玩家、并和他们交流和比赛。

除了比赛外，玩家还能拜访各种不同的设施，其中既包括理发店、纹身店、服装店这种可以个性化玩家角色的设施，也有球队球馆和健身房这类提高玩家角色能力的场所。值得一提的是，本作还有一个名为“2K 地带”的街机房，玩家可以在里面玩投篮机、机智问答、每日竞猜 NBA 赛果等迷你游戏来赚取额外的游戏货币（VC 点数）。除此以外还有一个比较无聊但又好像挺有用的设定，那就是在本作中玩家还可以邀请好友来到自己位于游戏的家中，然后一起游玩《NBA 2K18》。虽然听起来有点无语，但笔者实际试过后发现这个操作是无缝切换的，以后在家里玩着辉煌生涯模式时朋友突然约战，这时候就不再需要退出菜单重新选择模式了。毕竟，这游戏的读盘时间，你懂的。

更加随心所欲的球员成长



前几作最让辉煌生涯模式玩家纠结的一点是，玩家是不可能培养出一位在该位置上“全能”的球员。玩家一开始创建角色时所选择的球员类型就已经决定了角色所有能力所能成长到的极限，甚至连玩家的能力“徽章”也被定死。而在本作中，玩家不需要再烦恼这个问题了。

首先，本作的徽章系统在保留前作基础的同时，作出了一些微调。只要玩家够努力，玩家所操作的角色是可以获得绝大部分的徽章。当然，和前作一样，玩家要想获得和强化某个徽章，就需要在比赛中多使用徽章所能强化的能力（例如多传球就能获得增加接球球员命中率的“五美分”）。在本作中玩家还能看到自己徽章的解锁进度，人性化了不少。

其次，本作中的球员类型分为了“主要技能”和“次要技能”，可以将两个球员类型结合起来。以往玩家选择成为控球控卫时，只能从传球手、射手或者防守专家中选择一个，提升到极致的“五美分”和“神射手”是不可能共存的。然而在本作中，玩家可以同时选择两种球员类型来让自己操作的角色更加全能（或者更加专注某个能力），例如专注传球和防守，类似于前著名控卫贾森•基德，亦或者像勇士大当家斯蒂芬•库里，在投篮上达到极致，从中距离到三分线，从定点投射到急停跳投无不精通。



▲“迈向99”让玩家能够培养出一名真正意义上的能力值99的球员，一些徽章，诸如“微波”和“暴力执法”的获得也将和能力值有关。



◀徽章的解锁进度一目了然。

更加真实的赛场

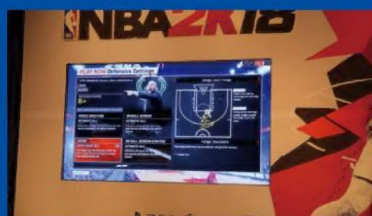


接下来，本作制作人 Erick Boenisch 还着重介绍了游戏画面上的强化。作为一款体育类游戏，画面可供强化的部分相当有限。因此本作将画面强化的重点放在了细节上，除了质地感更强的球员服装和饰品外，球员本身的外表、体型，甚至是一些身体上的细节（例如不同部位上的纹身）都会高度还原现实。在讲解途中 Erick 还特意提到了，关于球员细节的描写是一视同仁的，无论你是未来名人堂，还是明天就可能被下放到发展联盟的边缘球员，细节上都会高度还原。

球员的动作系统也和前作有了一些细微的区别，在以往的游戏中，球员的动作是要“做全套”的，以投篮为例，玩家从停下、跳起投篮、松手、落地，这些动作都是连贯而且必须要全部完成才能算是一次“投篮”。在平时的进攻还好，但在一些比赛节奏快，防守压力大的场合，这些操作就显得比较耽误进攻了。在本作中将不再是这样，根据球员所处位置的不同，动作会被简化，投篮变得比以前更加防不胜防。



▲没有对比就没有伤害，对比之下，本作中球员的还原度比前作高了不少。



▲本作的防守将会改进不少，除了攻防切换时的AI外，防守战术的界面和设置也会更加简洁。

组建属于自己的球队



在介绍完“威震邻里”和一些游戏系统上的微调后，接下来制作人开始介绍My Team（梦幻球队）。由于大部分国内玩家对于这种在体育类游戏里“抽抽抽”的环节不感兴趣，因此接触这个模式的人并不多。不过在听完制作人的介绍后，笔者发现对于“非氪金玩家”来说，本作的梦幻球队模式倒还值得一玩。

模式的基本玩法没有发生太大的变化，依然是抽卡，组成队伍，然后比赛获得游戏货币作为奖励，然后继续抽卡。在本作中教练也成为了卡片，要抽的东西顿时多了不少。除了能让核心玩家战个痛快的“超霸赛”外，本作还为那些技术不错但不想抽卡的玩家提供了“卡包与季后赛”模式，说白了这个和知名卡牌类游戏《炉石传说》的竞技场有点类似，玩家每次可以开一定数量的卡包，然后利用这些卡包里抽出来的球员组成队伍然后和其他玩家进行比赛。最后，玩家赚取货币的方法也多了不少，游戏将会根据接下来的17~18赛季NBA比赛的实际赛果制定挑战，30支球队各有30个挑战，共900个挑战供玩家挑战。即便不喜欢和玩家网络对战，把这个模式当成单机玩也未尝不可。

当然，说到组建自己的球队，另外一个模式“传奇经理”也不得不提。在发布会的最后，制作人介绍了本作中另一个变化颇大的模式：传奇经理。本作的传奇经理模式将会加入剧情，除了管理球队，打理人际关系外，玩家还会在游戏中作出选择，而这些选择将会影响剧情的走向。另外，本作将会作出规则上的调整，以符合现实NBA最新集体谈判协议中的规则，例如“超级顶薪”、“伯德权利”和“老将合同”等等。这次玩家还可以将年轻球员送去发展联盟甚至海外锻炼，或者从海外联赛中寻找明日之星。



▲游戏中还会加入强大的分析工具，玩家可以自定义最多两个球员能力值并将其制成表格，从而更加直观地找出联盟中你需要的球员。

制作人Erick Boenisch访谈节选



■本作制作人Erick Boenisch

三日月：

在“威震邻里”中，三个模式（辉煌生涯、职业业余混合赛和街头公园）被混合到了一起，这是不是就意味着在这三个模式中玩家操作的球员等级和技能都是共用的，还是三者分开，每个模式都有一个独立的球员的等级？

Erick Boenisch(以下简称“Erick”)：

三个模式的等级是共同的，而且玩家是可以随时在三个模式中切换。玩家完全可以专注游玩其中一个模式，提高自己球员的能力值后再去玩其他模式。

三日月：

照这样说，我可以在街头公园模式练到99后再去辉煌生涯模式称霸联盟了？

Erick：

是的（笑），我们这样做也是为了鼓励更多的玩家去尝试一下自己没怎么玩过的模式。我们曾在很多社交媒体上看过有

玩家表示，每一作他们都把太多的时间花在了一个模式上，反而没时间去尝试其他模式。

三日月：

我曾听说过，"《NBA 2K》系列"的玩家有两种 只玩单机的 和只玩联机的。请问 Erick 你是......

Erick：

我只玩辉煌生涯！（抢着回答）

三日月：

从预告片看，这次的主角貌似不是来自大学？

Erick：

这次的主角来自街头，是一个 DJ。和之前受过专业训练的大学生不同，这次的主角原本只是一个 DJ，被人赏识后才从街头进入到 NBA。这次的辉煌生涯模式我们想讲述一个能给玩家带来全新感受的故事。

三日月：

这次《NBA 2K18》新加了 NS 版本，和其他版本相比，NS 版有区别吗？特别是在操作上，有加入对于体感的特殊操作吗？

Erick：

从画面到游戏内容，NS 版和其他版本没有任何的区别。我们也没有在本作中加入任何体感操作的部分，但未来会考虑。

三日月：

在出发前，我留意到在这次游戏中，凯文·加内特和科比·布莱恩特坐在了解说席当中。以后还会再有类似的 NBA 球星客串到系列里当比赛解说吗？

Erick：

这个还是要看玩家反响，如果反响不错的话，以后我们会尝试让更多的球星加入到本作的解说当中去。

三日月：

在《NBA 2K11》中曾经有一个挑战模式可以让玩家重温当年乔丹的经典时刻，很多玩家也很喜欢这个模式，并期待能重温一些现代球星，例如科比的 81 分之夜、麦迪时刻等等。你们有打算在之后的续作中让这个模式回归吗？

Erick：

我们也曾经收到过类似的玩家意见，但是你想必也知道了，在本作中我们付出了大量的精力在"威震邻里"以及其他系统的调整上，并没有足够的时间再制作一个新模式。我们当年选择推出这个模式很大程度也是因为乔丹本人的号召力。

不过我们这次加入了 17 个经典球队，其中甚至包括了"林疯狂"的 11~12 赛季纽约尼克斯这种"只存在了一个赛季"的经典球队，经典球队的总数达到了 62 个，玩家依然可以在游戏里重温昔日经典。当然，你提到的这个挑战模式我们一直都有在考虑制作，也许会在不久的未来就能和各位玩家见面。

三日月：

我一直有一个问题想问，那就是你们是怎么决定每一作中球员能力值的？实际上不光是玩家，实际上有不少 NBA 球星也很关心自己在游戏里的能力值。

Erick：

我们会随便找个周五下午，大家坐在办公室然后随便定一个数字，（顿了一下）当然这是在开玩笑的啦。

我们有一个专门的团队负责这项工作，他们会根据球员上赛季的综合表现、球员相关的新闻报道以及季前表现来制定球员能力值，而且不仅仅是总评，我们还会细分到每个能力值上，从而突出不同球员的特点。例如托尼·阿伦在现实里可能不是个非常显眼的球员，但他的防守能力在 NBA 里是数一数二的。因此在游戏中他的综合能力值可能不高，但防守相关的能力他却比部分明星球员还要高。不过还是有些球员我们是很难正确评估的，那就是每一年的新秀，原因想必很多球迷也是能理解的，此时球员名单的在线更新就显得非常有必要了。



结语

无论是在发布会，还是在访谈中，制作人不止一次提到："《NBA 2K》系列"的成功和发展都离不开来自玩家的鞭策。每一作所作出的变动，很大一部分都是参考玩家的意见。无论是游戏社区，还是社交媒体，制作组都密切关注着玩家对于游戏的看法。在各位读者拿到杂志的时候，本作辉煌生涯模式的序章《NBA2K18 The Prelude》也已经于 9 月 8 日免费开放下载，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作，如果前几作都给你一种游戏变化不够大的感觉的话，那么本作想必能让你改观。



DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

《龙之信条 黑暗觉者》制作人采访

自2012年发售《龙之信条》以来，已经过去了整整5年。本系列以正统幻想世界为故事舞台，玩家可以在宽广的开放世界中自由冒险，而主角被龙夺走心脏的背景设定在当时相当惊艳。为了纪念系列面世五周年，Capcom决定在2017年10月4日推出自带繁体中文的PS4/XOne版《龙之信条 黑暗觉者》。作为初代的强化版，2013年发售的《黑暗觉者》拥有更丰富的游戏要素，给玩家带来了更优秀的体验。我们有幸在9月5日直接对《黑暗觉者》的制作人松川美苗进行了一次特别采访，下面就一起来看看PS4/XOne版的《黑暗觉者》都有哪些特点吧！

从龙的手中夺回你的心脏吧！

——回溯起来，自2013年发售《黑暗觉者》后，已经过去4年的岁月。首先想请问一下，在PS4/XOne平台上推出《龙之信条 黑暗觉者》的理由是什么？与旧版相比，有什么特别的改变吗？

松川：去年夏季，大概是8月的时候，当年与我一起制作了《龙之信条》的小林裕幸先生开了个会，说“明年正好是系列五周年，干脆就来做点什么吧”。本作的Steam版已经在北美、欧洲以及亚洲先行推出，也从玩家那里收获了许多好评。又考虑到来自玩家的大量呼声，我们最终决定发售PS4/XOne版。要说有什么特别之处，除了某些合作DLC外，过去曾在PS3/X360平台推出的DLC内容都会收录在本作中。另外，成就与奖杯方面有所追加，比如说等级到达200等等。而游戏画面也与以前有所



松川美苗
（以下简称为松川）
《龙之信条 黑暗觉者》制作人，从初代开始参与本系列的制作，是游戏业界相当罕见的女性制作人。



▲松川制作人特别推荐的景点“北面森林”，这里视野开阔，可以遥遥眺望高塔与都城。



不同，实现了全屏显示。

——在操作方面，本作有什么新的要素吗？

松川：为了让游戏体验更加顺畅，我们新增了“快捷键”要素。玩家可以自主登录指定的道具，然后按下方向键+L1/R1的组合键快速使用。比如说玩家濒死时立刻喝药、黑暗环境下直接开灯等等，相信旧版的玩家会感到非常便利吧。

——这次推出繁体中文的原因是？

松川：5年前发售初代时我们也接受过采访，当时就出现了“为什么不出中文”的问题，此后推出《黑暗觉者》时，更是收到大量来自玩家的请愿。其实开发团队也一直想进行中文本地化，这次总算得以实现了。

——本作的Steam版已率先推出，繁体中文方面会如何处理呢？

松川：相信曾购买Steam版的中国玩家都对这点十分在意。实际上，我们会在PS4/XOne版发售时同步推出PC版免费语言补丁，让这些玩家也都玩上官方精心准备的繁体中文版。

——本作的Steam版在画面水准上可以达到1080p和60帧，这次登陆PS4/XOne的家用机版能不能达到同样的水平？另外，如果玩家使用画面效果华丽的招式，游戏也会因此发生比较严重的掉帧、拖慢现象，这次在新世代主机上，是否有改善这个问题？

松川：首先，我需要向各位玩家道歉。尽管我们努力调整到最后一刻，也做了许多尝试，但考虑到动作游戏所必须的流畅度，最终还是维持在固定的30帧。当然了，过去因为魔法特效等原因而出现的掉帧、拖慢也在我们调整的考虑范围内，最终以固定30帧的方式解决了这些问题。

——PS4/XOne版游戏内的CG也会一起高清化吗？

松川：CG画面也全部对应1080p分辨率。不过因为一些无法解决的问题，放CG时屏幕上下的黑边仍会保留。

——本作对应PS4 Pro吗？

松川：很遗憾，就算使用PS4 Pro，本作也不对应4K画面。但在PS4 Pro的机能支持下，玩家能够看到更细腻更精致的画面。

——这次也可以与全世界的玩家一起挑战强敌“古龙”吗？不同平台间……比如说PS4与PS3的玩家能否联机呢？

松川：当然可以挑战“古龙”。我还遇到过成功将名字留在榜上的媒体记者呢。可惜我本人虽然也挑战过很多次，却没能成功上榜。希望各位PS4/XOne的玩家也能留下自己的名字。遗憾的是，跨平台联机是无法实现的。因为我们根据平台准备了不同的服务器。

——趁这个机会，本作会不会推出一些有趣的企划？比如说，和目前仍然在运营的《Online》进行联动等……

松川：虽然有，但中国玩家恐怕都无法体验。在日本，购买了《黑暗觉者》PS4版的玩家可以获得一些《Online》中使用的特殊联动装备。另外，我们还与知名餐厅推出了合作活动，向玩家提供特别的菜单。如果有兴趣，不妨在网上查一下那些有趣的菜式（笑）。

——系列世界销量累计达320万，应该算是个不错的成绩了。然而自2015年的《Online》以来，系列始终没有续作的消息。这次PS4/XOne版的发售也让玩家十分在意，请问是否有考虑开发“《龙之信条》系列”的续作？

松川：当然有考虑，但目前还没有开始制作。恐怕各位玩家也会因此而感到遗憾吧。老实说，Capcom在2012年推出《龙之信条》时，还没决定要不要让这个游戏变成“系列”。当然了，我们这些开发人员都希望能有续作，也是抱着强烈的热情聚集在一起的。因为有玩家的支持，我们才能在后续进行各种各样的尝试与挑战。希望这次体验了PS4/XOne版《黑暗觉者》的玩家能够继续给Capcom提出意见与请愿，也让我们这些开发人员得到更多的动力。

——对于松川制作人来说，《龙之信条》是一部怎么样的作品呢？

松川：回想起来，开发团队当年都抱着“让更多玩家进行体会”的想法，最终才顺利让这部作品诞生。今年是值得纪念的系列五周年，大家又再次聚集起来，光是设计个新Logo都显得很兴奋，融入了对玩家的深深感谢。而我作为制作人，看到《黑暗觉者》能够以新的面貌再度面世，也感到非常高兴。

——请对中国的玩家说几句话吧。

松川：中国玩家的数量一定远超我的想象。在多方努力下，这次推出的《黑暗觉者》PS4/XOne版自带繁体中文字幕，希望各位中国玩家能更深入地体会到我们精心打造的“龙的故事”。请让龙夺走你的心脏吧（笑）。



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为 2017.9.15—2018.2.27

TGS 马上就要来临，终于轮到日厂纷纷拿出压轴货的时候了，而另一边索尼与任天堂“互相制约的大消息”传闻也闹得满城风雨，看来今年的 TGS 好戏不少，令人期待。

注
❶ 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
❷ 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
❸ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。

2017年9月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	语言	年龄
15	3DS	银河战士 萨姆斯归来	Metroid Samus Returns	Nintendo	268港币	平台动作	日文版	10岁
15	PS4 / XONE	冤罪杀机 界外魔之死	Dishonored: Death of the Outsider	Bethesda	216港币	动作冒险	中文版	17岁

攻略预定　椅饭



《冤罪杀机 界外魔之死》是《冤罪杀机 2》的资料片，讲述了接续着后者主线的故事，曾经化名梅根·福斯特的刺客比利·勒克在这个资料片中救回了曾经在系列初代 DLC 中登场的刺客首领多德，并且在为自己安装了一个机械手臂后，决定要杀死作为一切悲剧源头的超自然存在：界外魔。资料片当中玩家将会体验新的超能力和道具，以及挑战全新的关卡，甚至能够亲手掠劫一家银行，绝对能够令在本篇当中各种抢黑店的玩家们狂喜乱舞！

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	语言	年龄
15	PS4 / XONE	NBA LIVE 18	NBA LIVE 18	EA	449港币	体育	英文版	6岁
19	PS4 / XONE / NS	NBA 2K18	NBA 2K18	2K Games	468港币	体育	中文版	6岁
21	PS4 / XONE	漫威英雄对Capcom 无限	Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom	398港币	格斗	中文版	12岁
22	NS	宝可拳DX	ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT DX	Nintendo	419港币	格斗	日文版	全年龄
22	PS4 / XONE / NS	乐高 忍者	The Lego Ninjago	WB Games	429港币	动作	中文版	未定
22	PS4 / XONE	赛车计划2	Project CARS 2	BNEI	439港币	竞速	中文版	6岁
26	PS4	仁王 元和偃武	NIOH 元和偃武	Koei Tecmo	94港币	动作	中文版	DLC
26	PS4 / PSV	新枪弹辩驳V3 大家的自相残杀新学期	New ダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	398港币	文字冒险	中文版	17岁
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の軌跡III	日本一	479港币	动作冒险	日文版	17岁

攻略预定　秋沙雨



作为阔别三年的“《轨迹》系列”正统作，《闪之轨迹Ⅲ》终于将在今年 9 月下旬与各位玩家见面。在《闪之轨迹Ⅱ》那留下一堆悬念结局后过去了 1 年半，以黎恩为首的“Ⅶ班”众人也走进了社会，不过游戏依然和“学校”与“学生”紧密相连，被视为帝国英雄的黎恩成为了托尔兹军官学校第 2 分校的老师，在黎恩的教学日常里玩家还能见到一些系列的老角色们。战斗系统也得到了进一步的加强，而且战斗的场面与战斗 UI 也有了更进一步的变化。虽然官方中文版的消息尚未确定，但是按照 Falcom 对市场的重视程度来看，中文版的推出也是迟早的事。

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	语言	年龄
28	NS / 3DS	火焰之纹章无双	ファイアーエムブレム無双	Nintendo	461/391港币	动作	中文版	15岁
28	PS4	限界凸城 装甲城堡	限界凸城 キャッスルパンツァーズ	Compile Heart	465港币	角色扮演	日文版	17岁
29	XONE	茶杯头大冒险	Cuphead	Studio MDHR	67人民币	动作	中文版	3岁
29	PS4 / XONE / NS	FIFA 18	FIFA 18	EA	449港币	体育	中文版	6岁

2017年10月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	语言	年龄
3	XONE	极限竞速7	Forza Motorsport 7	Microsoft	419港币	竞速	中文版	6岁
4	PS4 / XONE	龙之信条 黑暗觉者	Dragon 's Dogma：Dark Arisen	Capcom	未定	角色扮演	中文版	17岁
6	3DS	马里奥与路易RPG1 DX	Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions	Nintendo	未定	角色扮演	英文版	10岁
10	PS4 / XONE	中土 战争之影	Middle Earth: Shadow of War	WB Games	445港币	动作冒险	中文版	17岁
12	PS4 / NS	消逝的星球	Lost Sphear	Square Enix	328港币	角色扮演	日文版	12岁
12	PS4	夏日课堂 新城千里	サマーレッスン 新城ちさと	BNEI	未定	模拟育成	日文版	15岁
13	PS4 / XONE	邪恶深处2	The Evil Within 2	Bethesdas	429港币	动作冒险	中文版	17岁
17	PS4 / XONE	WWE 2K18	WWE 2K18	2K Games	468港币	体育	英文版	17岁
17	PS4	GT赛车 竞赛	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	6岁
19	PS4	巨影都市	巨影都市	BNEI	506港币	动作冒险	日文版	未定
26	PS4 / PSV	富豪街 DQ&FF 30周年纪念版	いただきストリート ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー 30th ANNIVERSARY	Square Enix	468港币	益智	中文版	全年龄
24	PS4 / XONE / NS / X360 / PS3	舞力全开2018	Just Dance 2018	Ubisoft	268港币	音乐	中文版	10岁
26	PS4	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	465/310港币	动作角色扮演	中文版	15岁
26	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅	真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus	452港币	角色扮演	日文版	15岁
26	PS4	太鼓之达人 合奏咚咚咚	太鼓の達人 セッションでドドンがドン	BNEI	368港币	音乐	中文版	全年龄
27	PS4 / XONE	德军总部Ⅱ 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossu	Bethesdas	429港币	主视角射击	中文版	17岁
27	NS	超级马里奥 奥德赛	SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	未定	平台动作	中文版	全年龄
27	PS4 / XONE	刺客信条 起源	Assassin's Creed Origins	Ubisoft	490港币	动作角色扮演	中文版	17岁

2017年11月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	语言	年龄
1	PS4	.hack//G.U. 最终编码	.hack//G.U. Last Recode	BNEI	479港币	角色扮演	日文版	未定
3	PS4 / XONE	COD 二战	Call of Duty WWⅡ	Microsoft	428港币	主视角射击	中文版	17岁
7	XONE	超级拉奇传说	Super Lucky's Tale	Microsoft	未定	动作	英文版	未定
7	PS4	地平线 零之曙光 冰尘雪野	Horizon Zero Dawn Frozen Wilds	SIE	未定	动作冒险	中文版	DLC

- **9** NS 真·三国无双7 帝国 / 真・三國無双7 Empires ■Koei Tecmo ■预计售价：未定 动作 | 日文版 | 12岁
- **9** NS 战国无双 真田丸 / 戦国無双 ～真田丸～ ■Koei Tecmo ■预计售价：未定 动作 | 日文版 | 12岁
- **9** NS 无双大蛇 2 终极版 / 無双OROCHI 2 Ultimate ■Koei Tecmo ■预计售价：未定 动作 | 日文版 | 12岁
- **10** PS4 XONE 极品飞车 复仇 / Need for Speed Payback ■EA ■预计售价：449港币 竞速 | 中文版 | 未定
- **11** PS4 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 / ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて ■Square Enix ■预计售价：468港币 角色扮演 | 中文版 | 全年龄
- **14** PS4 XONE NS 乐高 漫威超级英雄2 / Lego Marvel Super Heroes 2 ■WB Games ■预计售价：429港币 动作冒险 | 中文版 | 未定
- **14** PS4 XONE NS 黑色洛城 / L.A. Noire ■Rockstar ■预计售价：未定 动作冒险 | 英文版 | 17岁
- **17** 3DS 精灵宝可梦 究极之日/究极之月 / ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン ■Nintendo ■预计售价：未定 角色扮演 | 中文版 | 全年龄
- **17** PS4 XONE 模拟人生4 / SIMS 4 ■EA ■预计售价：340港币 模拟育成 | 中文版 | 13岁
- **17** PS4 XONE 星球大战 战场前线Ⅱ / STAR WARS Battlefront II ■EA ■预计售价：449港币 主视角射击 | 中文版 | 17岁
- **22** PS4 初音未来 歌姬计划 未来之音DX / 初音ミク Project DIVA Future Tone DX ■SEGA ■预计售价：498港币 音乐 | 中文版 | 未定
- **30** PS4 NS 信长之野望 大志 / 信長の野望・大志 ■Koei Tecmo ■预计售价：未定 策略 | 日文版 | 未定
- **30** PS4 小魔女学园 时空魔法与七大不可思议 / リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議 ■BNEI ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 日文版 | 未定

2017年12月

- **5** PS4 丧尸围城4 弗兰克合集 / Dead Rising 4: Frank' s Big Package ■Capcom ■预计售价：368港币 动作冒险 | 英文版 | 17岁
- **7** PS4 假面骑士 巅峰斗士 / 仮面ライダー クライマックスファイターズ ■BNEI ■预计售价：439港币 动作 | 日文版 | 未定
- **7** PS4 如龙 极2 / 龍が如く極2 ■SEGA ■预计售价：420港币 动作冒险 | 中文版 | 未定
- **12** PS4 XONE 生化危机7 不是英雄 / RESIDENT EVIL 7 biohazard:NOT A HERO ■Capcom ■预计售价：免费 动作冒险 | 中文版 | DLC
- **12** PS4 XONE 生化危机7 佐伊的结局 / RESIDENT EVIL 7 biohazard:END OF ZOE ■Capcom ■预计售价：119港币 动作冒险 | 中文版 | DLC
- **14** PS4 PSV 数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆 / デジモンストーリー サイバースルゥース ハッカーズメモリー ■BNEI ■预计售价：未定 角色扮演 | 中文版 | 未定

2017年内

- **年内** PS4 少女与战车 梦幻战车大会战 / ガールズ&パンツァー ドリームタンクマッチ ■BNEI ■预计售价：未定 射击 | 日文版 | 未定
- **年内** PS4 XONE 吸血鬼 / VAMPYR ■DONTNOD ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 英文版 | 16岁
- **年内** PS4 地球防卫军5 / 地球防衛軍5 ■D3 Publisher ■预计售价：未定 动作射击 | 日文版 | 未定
- **年内** NS 劫薪日2 / PAYDAY 2 ■Overkill Software ■预计售价：未定 主视角射击 | 日文版 | 未定
- **年内** NS 异度之刃2 / XENOBLADE CHRONICLES 2 ■Nintendo ■预计售价：未定 角色扮演 | 日文版 | 未定
- **年内** PS4 XONE NS 索尼克 力量 / Sonic Forces ■SEGA ■预计售价：未定 动作 | 中文版 | 未定
- **年内** 3DS 进击的巨人2 未来的坐标 / 進撃の巨人2～未来の座標～ ■Spike Chunsoft ■预计售价：未定 动作 | 日文版 | 未定
- **年内** NS 生化危机 启示录 1+2（暂名）/ Resident Evil Revelations 1+2 ■Capcom ■预计售价：未定 动作射击 | 日文版 | 未定
- **年内** PS4 NS PSV 莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士 / リディー&スールのアトリエ ～不思議な絵画の錬金術士～ ■Koei Tecmo ■预计售价：未定 角色扮演 | 日文版 | 未定

2018年1月

- **10** PS4 二之国Ⅱ 荣归王国 / 二ノ国Ⅱ レヴァナントキングダム ■Level-5 ■预计售价：未定 角色扮演 | 日文版 | 未定
- **11** PS4 异说 最终幻想NT / Dissidia Final Fantasy NT ■Square Enix ■预计售价：468港币 动作 | 中文版 | 未定

2018年2月

- **15** PS4 PSV 圣剑传说2 玛娜的秘密 / 聖剣伝説2 SECRET of MANA ■Square Enix ■预计售价：268港币 动作角色扮演 | 日文版 | 未定
- **22** PS4 闪乱神乐 爆裂 革新 / 闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst ■Marvelous ■预计售价：468港币 动作 | 日文版 | 未定
- **27** PS4 XONE 孤岛惊魂5 / Far Cry 5 ■Ubisoft ■预计售价：490港币 动作冒险 | 中文版 | 17岁

2018年早期

- **春** XONE 腐烂国度2 / State of Decay 2 ■Microsoft ■预计售价：未定 动作冒险 | 英文版 | 未定
- **春** XONE 盗贼之海 / Sea of Thieves ■Microsoft ■预计售价：未定 动作 | 英文版 | 未定
- **春** PS4 迪托之剑 / The Swords of Ditto ■Devolver Digital ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 英文版 | 未定
- **春** PS4 蜘蛛侠 / Spider-Man ■SIE ■预计售价：未定 动作冒险 | 英文版 | 未定
- **春** PS4 XONE 灭绝 / Extinction ■Iron Galaxy ■预计售价：479港币 动作 | 英文版 | 17岁
- **春** PS4 XONE 荒野大救赎2 / Red Dead Redemption 2 ■Rockstar ■预计售价：未定 动作冒险 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 XONE 怪物猎人 世界 / Monster Hunter World ■Capcom ■预计售价：未定 动作 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 战神 / God of War ■SIE ■预计售价：未定 动作 | 中文版 | 17岁
- **春** PS4 XONE 龙珠 Z战士 / Dragonball Fighter Z ■BNEI ■预计售价：未定 格斗 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 汪达与巨像 重制版 / Shadow of the Colossus Remake ■SIE ■预计售价：未定 动作 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 往日不再 / Days Gone ■SIE ■预计售价：未定 动作冒险 | 英文版 | 未定
- **春** PS4 七大罪 布里塔尼亚旅人 / 七つの大罪 ブリタニアの旅人 ■BNEI ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 PSV 女神异闻录3 月夜热舞 / ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト ■Atlus ■预计售价：未定 音乐 | 日文版 | 未定
- **春** PS4 PSV 女神异闻录5 星夜热舞 / ペルソナ5 ダンシング・スターナイト ■Atlus ■预计售价：未定 音乐 | 日文版 | 未定
- **春** PS4 XONE 刀剑神域 夺命凶弹 / ソードアート・オンラインフェイタル・バレット ■BNEI ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 XONE 生化变种 / Biomutant ■THQ Nordic ■预计售价：未定 动作 | 英文版 | 未定
- **春** XONE 除暴战警3 / Crackdown 3 ■Microsoft ■预计售价：419港币 动作冒险 | 英文版 | 未定

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

自从 Xbox Play Anywhere 推出以来，微软便在 Window10 平台推出了不少支持该服务的游戏，而其中不少优秀的游戏也登陆了国区，比如这次会为大家介绍的《永恒空间》以及即将在 9 月 29 日正式发售的《茶杯头》。索尼方面，PlayStation 中国在开学前后推出了不少新游戏和新配件，甚至在 9 月 1 日召开了新作体验会。很荣幸，我们的阳光学员光明の信仰作为 UCG 的代表参加了这次的新作体验会，并为我们带来了他的亲历与报道。就让我们来看看他的所见所闻吧。

从零开始的宇宙探索之旅 《永恒空间》登陆中国区Window10商店



如果你是一名宇宙题材游戏的爱好者，那么一定有听闻过《浴火银河》的大名，这款游戏可以说是手机平台最优秀的宇宙题材游戏之一。而这款《永恒空间》的开发组 ROCKFISH Games 工作室的大部分人员正是《浴火银河》的那些天才们。天才们制作游戏自然有着属于自己的独特魅力。

《永恒空间》现已登陆中国区 Window10 应用商店，售价为 88 元人民币，游戏支持 Xbox Play Anywhere，一次购买，双端下载。游戏自带简体中文。

"你从昏迷中醒来，眼前的人和事都模模糊糊。迷茫之间被人注射了特殊液体，好在你终于逃出生天，开始在茫茫宇宙中寻找一切的答案。"——这就是《永恒空间》的开场剧情。接下来，玩家们便会进入到由虚幻引擎 4 打造的绚丽多彩的宇宙中尽情探索，而这个宇宙除了壮美之外还有着不少的危险。

本作可以说是一款强调动作射击的 Roguelike 游戏，玩家每一次在游戏中飞跃银河时都会碰到随机生成的敌人和事件，而一旦被敌人击败游戏便会直接结束，再次游玩时只能重新开始。如何在这个不断变化和充满惊喜的宇宙中存活下去，正是玩家们在游玩本作时所需要思考的。

本作中的太空船虽然庞大但并不笨重。玩家可以操控太空船做出不少飞行射击游戏中的动作，加速、急停、翻转、平移、激光射击、追踪导弹等应有尽有。当然，即便太空船能够很灵活地飞行与战斗也不要大意，游戏中敌人的类型和数量众多，需要制定合理的战术和打法才能在有限弹药的情况下存活下来。可千万别忘了，一旦角色死亡游戏便将重新开始！

除了通过不停的战斗在这个宇宙中存活外，通过资源的收集和贸易来进一步改造自己的太空船也是必不可少的。太空船的各个部件都可以进行改造与升级，同时各部件也会在战斗中受损，无论是改造还是修复太空船的部件都是需要大量的金钱以及特定材料。除了通过战斗、采集、贸易来不断改造自己的太空船外，每次开始游戏时还会出现一些挑战内容，完成这些挑战同样能获得不少的奖励。

Roguelike 配合上飞行射击的动作元素与宇宙题材游戏特有的星际贸易，多元素的融合使得本作相当独特。无论你是想去发现这个宇宙的秘密还是想做一次星际游侠，《永恒空间》这款独特的宇宙题材游戏都值得一试。





PlayStation新作体验会亲历 新游戏新手柄纷至沓来

2017 年 9 月 1 日，索尼互动娱乐（上海）有限公司召开发布会，公布了已经发售和近期即将发售的几款新作，下面就让我们来看看究竟有哪些佳作要跟国行玩家见面了吧！

众多新作即将登场

•《新大众高尔夫》

本次发布会的重中之重便是推广刚发布不久的《新大众高尔夫》。添田武人先生在发布会上讲解了游戏特色：这款游戏是按照真实高尔夫球的场景和设定作为参考，以全年龄玩家都可以轻松上手操作的宗旨制作，旨在让"大众"都可以轻松通过游戏来体验高尔夫球的乐趣。游戏场景众多，每个场景都极力还原了不同高尔夫球场的特点，且极具乐趣，玩家只要稍微掌握一些技巧，即可打出非常不错的成绩。此外《新大众高尔夫》相较于前作，具备了以下三个新特色，第一是游戏内置的捏脸系统，支持玩家自定义属于自己的游戏角色；第二是尽管在真实的高尔夫球场上，球

杆、击球技巧等细节上存在各种各样的差异，但在游戏里我们将这些复杂的过程简化成了三个键即可完成的操作，进一步降低了操作门槛；三是本作除了有经典的单人模式，还强化了多人游戏的环节，丰富的在线挑战模式可令玩家尽情挑战各国高手，可谓乐趣满满。

在讲解了《新大众高尔夫》的游戏特色之后，为了让参与发布会的媒体都有一个更加直观的认识，添田武人先生还邀请了一位到场媒体朋友上台"切磋"了一场高尔夫友谊赛，赛事虽然只有短短的六七分钟，但不仅是参加比赛的三个人，整个现场都充满了欢乐的气氛。

《新大众高尔夫》已于2017年8月29日正式发售，实体光盘版和数字标准版为249元人民币，数字豪华版为369元人民币。



• 《乐高世界》

添田武人先生公布的第二款游戏，是于8月24日登陆国行PS4的《乐高世界》，售价为169元人民币。作为在全球都颇有知名度的乐高品牌，其相关游戏《乐高世界》一经推出，就广受世界各地乐高粉丝好评，同时由于游戏本身的高素质和极高自由度，也吸引了大量本不是乐高粉丝的玩家参与其中。关于《乐高世界》的游戏特色，武人先生是这样描述的：这是一个全部由乐高积木组成的世界，这里的每一个生物或建筑都是可爱的乐高风格，玩家们还拥有高度的自主性去DIY自己的角色，从而以不同的角度在乐高的世界中畅游。该游戏不仅在联网通信下可以2人一起合作游玩，即使是本地模式下也可以2人一起体验，还能一起进行乐高玩具的拼装这种另类玩法。总之现实做不到的事情在乐高的世界里都是可能的，在这里能够满足你上天入地的梦想，或是占山为王的幻想，通过玩家们想象力的进发，让这个乐高的世界变得更加丰富多彩。



• 《塞巴斯蒂安拉力赛 进化》

由Milestone S.r.l.研发制作，备受玩家好评的《塞巴斯蒂安拉力赛 进化》于8月24日在国行PS4商店首先推出数字版下载，并于8月31日推出实体版供玩家选择，两个版本的统一售价均为199元人民币，目前实体版已经上市。

《塞巴斯蒂安拉力赛 进化》是由Milestone S.r.l.研发制作的赛车竞速类游戏。添田武人先生指出：在玩家们体验过《GT赛车》和《极品飞车》那种公路竞速的赛车游戏之后，本作将为玩家带来逼真的越野拉力游戏体验。游戏拥有的极逼真的环境模拟，真实柔和的车体反光，细腻且极具存在感的尘土效果都能够让人眼前一亮。该作所收纳的赛事横跨欧、美、亚三个大陆，从巴黎到阿布扎比，从迈阿密到加州海岸，壮美景色尽收眼底。玩家们将会驾驶所有在历史上大有来头的拉力赛车，在全世界极负盛名的拉力赛道上驰骋。同时本作拥有最长的拉力赛赛车列表，超过50多辆赛车供玩家挑选，其中就有史上杰出的拉力赛车手：塞巴斯蒂安·勒布职业生涯的专用赛车。不仅如此，这位来自法国的传奇车手将在游戏中"手把手"指导玩家掌握各种技巧，不断磨练，提升自我水平。



• 《探险家斯皮兰卡Z》

史克威尔艾尼克斯出品的矿工探险家系列游戏的新作《探险家斯皮兰卡Z》现已确定于9月登录国行PS4商店，采用和外服一致的游戏本体免费道具收费制度，且由星游记代理发行。

本作将延续系列的游戏风格，同时国行玩家还会在下载后获得国行专属的皮肤DLC。PS PLUS会员还能享受游戏的联机模式，和好友一起共同协作探险。



• 《梦幻垂钓VR》

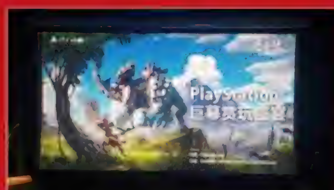
9月7日，一款全新的垂钓类VR游戏《梦幻垂钓VR》登录国行，此款游戏特色即是通过PS VR设备，让玩家拥有一次既真实又不失可爱风格的垂钓体验，对此类游戏感兴趣的玩家不要错过咯！



新手柄与新活动

本次体验会的另一项重要的发布内容，便是将于2017年9月20日推出的三款"水晶"系列的PS4手柄。这三款均为半透明造型，分色为红、蓝、白三色，添田武人先生指出，此次手柄的发售为全球首发，且早于其他国家地区两个星期，三款定价为380元/个，同时还将推出两款官方套装，分别为3199元的PlayStation4 Pro套装和2399元的500GB PlayStation4套装，购买这两款套装的玩家可任选一款"水晶"系列手柄。

添田武人先生在本次体验会上还宣布了一次官方活动的预告，那就是将于上海朵云轩杜比全景声影城4K厅举办的《地平线 零之曙光》巨幕赏玩盛宴活动，活动时间为9月4日晚8点。本次活动旨在以最专业的影院巨幕让玩家体会3A游戏大作所带来的震撼影音效果，推荐注重游戏带来的史诗级视听效果的玩家可去一窥究竟。



结语

以上就是此次索尼新作体验会的全部内容了，虽然总体来说干货不多，但通过越来越多的"全球首发"、"同步发售"信息，相信玩家是能体会到索尼对中国市场的重视程度正在增加，我们能预见的是一个更加成熟、多元化的国行大环境正在步步临近，不得不说这是一个长足的进步，作为玩家，我们也深感幸福！

作为结尾彩蛋，笔者还想为读者大人们分享一个体验会趣闻，那就是在体验会的最后一个环节，添田武人先生还为现场媒体奉上了一段《神秘海域 失落的遗产》游戏展示游玩，在众媒体欣赏了游戏内优美的景色和紧张刺激的枪战、逃亡剧情之后，添田武人先生表示：这仅仅是一个游戏展示而已，请各位媒体老师不要过度解读了哦！

笔者深深理解"五仁叔"这句话的含义，同时也注意到了在场其他媒体同仁们那"礼貌中带着期待"的表情，对此，笔者的意思在"不过度解读"的原则上，可以用一首诗来表达：

你见，或者不见我，我就在那里，不悲不喜；你念，或者不念我，情就在那里，不来不去；你爱，或者不爱我，爱就在那里，不增不减。





《茶杯头大冒险》创作历程中的挣扎与收获

开发者们辞职贷款只为了最终将游戏“理想国”变为现实

2014年公布，2015年受到热议，2016年跳票……在短短数年中，《茶杯头大冒险》经历了多次延期发售，又一次次出现在游戏展会上，甚至受到了许多自以为是的非议。然而，该游戏终将于今年9月29日发售。对于开发商StudioMDHR Entertainment来说，将这款20世纪30年代卡通风格的游戏呈献给玩家经历了漫长又艰辛的过程。

《茶杯头大冒险》最早在2014年的E3游戏大展上公布。一年后，也就是2015年的E3上玩家们看到了试玩演示。游戏呈现出的2D美术风格，让人们很容易想起上世纪中期流行的经典动画。能够吸引玩家的同时又颇具难度的BOSS战让《茶杯头大冒险》进入玩家最期待的游戏名单。然而，迅速出名后游戏一直保持着只有BOSS战的状态，也没有设置任何关卡将这些BOSS战联系在一起，玩家在了解到这一点后开始感到失望，对《茶杯头大冒险》产生的兴奋感也逐渐减少。

这一设计方案得到了许多消极的反馈，StudioMDHR也意识到必须对游戏做出调整。开发团队带着初版游戏重回办公室，并制作出游戏的所有关卡，正是这样的决定导致了《茶杯头大冒险》数年的延期。而这一次的开发过程相较之前也更具挑战性。对于这样一个小规模的开发团队来说，制作出精制的手绘动画实属不易。

《茶杯头大冒险》在2015年E3上的展示证明了游戏需要包含除了BOSS战之外更多的游戏体验。大众一致强调的只有BOSS战“是不够的”观点恰好给了StudioMDHR扩展游戏世界广度的理由。事实证明工作室最初的游戏版本与大众希望看到的东西背道而驰。而《茶杯头大冒险》的首席设计师、联合制作人Chad Moldenhauer和他同为联合创始人的弟弟Jared Moldenhauer早在2010年最初制作游戏时的想法就不止是仅仅设计BOSS战。

“事实是现在的《茶杯头大冒险》和我们希望做的东西比较接近了。”Chad解释道。“我们并不是为了安慰玩家才在游戏中加入一些简单的普通关卡，而是把那些最初我们不得不从‘理想游戏世界’中剪切的东西又放回了游戏中。”在游戏制作中，工作室为了实现‘理想世界’最早需要解决的问题便是游戏中的资源缺乏。工作室不希望在没有第一时间看到人们的反馈之前对一个项目做出过多的承诺。

“开始制作《茶杯头大冒险》的时候团队只有三个人，并且只能在周末工作。”Chad解释道。“在只有如此小的开发团队的情况下，我们意识到需





要将我们的视角放得小一些。所以当时游戏中只有部分BOSS和很少的武器，所有的东西都非常少。我们第一次在2015年的E3大会上展示游戏样本的时候，玩家的反应让人非常兴奋。”

2015年E3结束后，StudioMDHR做好了完成全部“理想世界”承诺的准备。“我们意识到有许多人对我们制作的作品充满期待，”Chad说，”Jared和我都辞去工作，并将房子抵押贷款用来扩大开发团队。这是我们制作完整游戏的机会，而不是只停留在之前只有三个人团队制作出来的删减版游戏上。”这样的决定就像一场赌博，很容易就会事与愿违。Hello Games开发的过于雄心勃勃的《无人深空》便是前车之鉴。工作室将所有东西都投入到游戏中，然而最终却没有满足预期。自此之后Hello Games便销声匿迹，永远淡出了索尼的视线。

一决定扩展游戏世界范围，Chad和Jared便开始为开发团队招兵买马，因为三人团队是在无法成功制作出更大版本的《茶杯头大冒险》。如今StudioMDHR已拥有包括Chad和Jared在内共20名员工，全部由动画师、设计师、手刻字艺术家和数字画家组成。

Chad继续道：“控制整个《茶杯头大冒险》游戏世界的核心已经建立好，也已经开始运转，为BOSS战设计更多的普通连接关卡自然而然地就成为了下一步要完成的工作。”

尽管Chad和Jared非常清楚制作这些关卡对团队的要求是什么，然而开发工作并没有变得更容易。毕竟游戏开发过程中最难的部分便是确定游戏的美术风格。

Chad和Jared最早想要开发《茶杯头大冒险》是因为他们非常喜爱像《魂斗罗》和《火枪英雄》这样的经典奔跑射击游戏，还喜欢《大力水手》和《蒸汽船威利》这样的卡通片。制作之初，开发团队尝试了各种各样的美术风格，有传统游戏风格，也有孩子们喜欢的蜡笔画。但最终还是选择了《茶杯头大冒险》现在使用的卡通片怀旧风格。

“小时候我们总看《大力水手》、《贝蒂》这样的卡通片，如今把这样的美术风格用在游戏制作，我想会非常特别。”Chad说。为了实现20世纪30年代卡通片的艺术效果，让《茶杯头大冒险》的画面看起来就像刚刚从迪士尼的办公桌上拿下来的一样，StudioMDHR必须手工制作所有的关卡和人物形象。这样的方式在如今的游戏开发中非常独特。每添加一点游戏内容都面临着大量的准备工作。这也是为什么自从2015年E3之后人们一直只能接触到游戏的少部分内容，过去的两年也只放出了一到两个宣传片，甚至没有任何有关发售日期的消息。到目前为止，StudioMDHR不得不沉下心来、不知疲倦地为《茶杯头大冒险》添砖加瓦，以此来满足人们对游戏的期待。这也就意味着开发团队需要在游戏中加入大量的敌人和普通关卡。

由于制作更大规模的游戏难度相当大，StudioMDHR内部开始有人提出将《茶杯头大冒险》制作成3D卷轴游戏，然而诸多原因都说明了这一想法不可能实现。”如果将《茶杯头大冒险》制作成3D游戏，整个开发工作将进行180度的大转变。”Chad解释道。“任何一项与美术风格相关的工作，包括计划、工作流程和制作方式都无法在3D空间中实现。因此，本质上来讲《茶杯头大冒险》无法成为一款能够容纳所有我们希望的视觉效果的3D游戏。”尽管选用这种经典动画的美术风格耗费了开发团队大量的时间和精力，同时也让Chad机器团队想出了许多奇特的创意。你会在游戏中看到爱喷火球的龙，看起来非常愤怒的土豆以及行进中不时会蹦出骷髅头的火车。《茶杯头大冒险》的美术风格为开发团队提供自由创意的空间，正因为如此他们才能将许多看起来不切实际的设计加入到游戏中。“我们可以根据想法对游戏却色进行任意延伸，也可以在游戏中做疯狂又古怪的事情。我们可以将游戏做成任何一种希望的样子，而现在的美术风格恰好允许这样做。”

《茶杯头大冒险》中的普通关卡大多受到了“《魂斗罗》系列”的影响，会出现大量的敌人和待收集物品。在游戏开发之初只有BOSS战时，开发者用了大量的时间来制作动画。但现在，工作室面临的开发挑战是在扩展关卡的过程中怎样完美地与之前的BOSS战进行衔接。

“所有BOSS战的游戏背景都是由一张张水彩画组成的，为了保证画面质量，我们必须创作大量的图画来填充不断迁移的卷轴画面。”Chad说。

尽管开发团队还有诸多困难要解决，最终还是决定在数月后发售游戏。做出彻底结束开发工作的决定并不易，但Chad和Jared非常清楚他们必须冒这个险。“当我们意识到很多人对《茶杯头大冒险》充满期待时，我们决定完成整个游戏的制作，并且把它做成我们希望的样子。”《茶杯头大冒险》最终将于9月底发售，虽然人们对于游戏的期待在过去的两年中消耗了不少，但这很可能是《茶杯头大冒险》再次满足人们期待的机会。游戏的开发倾注了大量的时间、精力和开发者的热情，哪怕是将很小一部分传递给玩家，都不枉费漫长开发过程中的每分每秒。

《茶杯头大冒险》中的普通关卡大多受到了《魂斗罗》系列的影响，会出现大量的敌人和待收集物品。

加拿大精英学校将颇具争议的《GTA5》作为生活课教材

游戏的有用性课题值得探讨

位于多伦多的皇家圣乔治学院是一所私立精英男校，拥有英国圣公会自由主义传统。该学校每年的学费高达3万美元，成为财富与影响力的堡垒。目前该学校正着手进行一项解决学生特权问题的教育实验活动。活动要求高年级学生玩《横行霸道V》(以下简称GTA5)并以小组讨论的形式探讨游戏内部体系，并让学生将自己的生活与那些贫穷、白人少、男性少的生活环境做对比。

《GTA5》的游戏背景设置在虚构的美国城市洛圣都，这里充斥着犯罪和暴力。游戏中的大部分角色都是自我嘲讽的刻板形象，与游戏中虚构的美国城市景观十分契合。游戏也通过创造一种道德真空的环境对刑事犯罪进行了渲染。该游戏由豪斯兄弟监制而成，二人都是上中产阶级白人背景，在伦敦接受过良好的私立学校教育。

严格意义上来讲，洛圣都的城市环境与皇家圣乔治学院相去甚远。与游戏中严酷的生存环境和处于社会底层的角色们相比，2009年的一部


■《GTA5》中的富兰克林。

评价颇高的纪录片揭示了皇家圣乔治学院学生们的别样生活。正如某位评论者所说，该电影“揭露了拥有社会特权的条件下青春期所要面对的痛苦”。皇家圣乔治学院的学生们并不是对自己所拥有的优势毫无意识，纪录片中一位当地的政治家对学生们说：“你们身处于世界上最大的特权人群之中……你们通过特权所作的事情将会定义你们作为人的存在。”

保罗·达瓦斯是一名对如何将游戏作为教育工具使用有着浓厚兴趣的教育从业者，自己运营着一个叫做 Ludic Learning 的网站，还为联合国教科文组织编写过一份关于游戏有用性的报告。同时，他还是皇家圣乔治学院的一名媒体素养专业教师。他将以《GTA5》为基础开设课程的想法提交给学校管理部门和学生家长。“这些学生都是上中产阶级白人男性，属于在北美社会中占据主导地位的群体，”他说。“他们未来都将在社会、政府、政治或工业领域占据高位。”维基百科列出了一份超过 50 人的“老乔治人”名单，他们都曾在政治、艺术、传媒、医药、工业或者专业运动领域获得了可圈可点的成就。“我认为这是一个需要培养对多样化社会现实问题产生敏感度的群体，”达瓦斯说。“他们了解其他社会现实的主要途径就是通过像电子游戏这样的减轻体验来实现。在正常情况下学生们玩这款游戏就好比是一种殖民体验，因为他们最擅长使用特权来玩弄种族、玩弄性别。”

达瓦斯向家长们和全体师生提议开设这一课程，让他感到惊讶的是所有人都认为这是一次非常有价值的尝试。参与课程实验的学生大部分都已拥有主机和《GTA5》游戏。那些没有的同学，甚至包括一名之前在家中从不被允许拥有主机的男生也计划借来他们所需的物品。

达瓦斯主张以开发合作的形式开展活动。首先让学生们在家中玩游戏，写下自己的体验，或者制作视频、图片文章或者漫画。随后在课堂上让他们坐在一起分享自己的成果，并与他人分享自己的游戏过程和与其他角色进行互动的经历。他一再强调该课程主要针对学生的自我时间和空间以及对未来的展望，并称自己的团队“务实、有趣、擅长交际，而且每一个成员都在与自己内心的挣扎和恶魔进行战斗。”

他补充说，学生们都非常聪明、主张自由，甚至有些理想主义。他们十分清楚包括电子游戏在内的一些艺术和文化形式承担着社会偏见，急需得到理解。

“具有争议性的游戏能够提供有效的相关讨论领域，并从中获得建设性的讨论结果，”达瓦斯说。“它们引出了暴力、女性贬抑、身体意象以及种族歧视等诸多值得探讨的问题，认真思考我们与这些社会问题的关系具有重要意义。”

通过对游戏的深入了解和探讨，学生们对于种族、性别、暴力和男性主义有了更深入的理解。《GTA5》中有一个叫富兰克林的非裔美国男子，从小生活在贫穷中，在游戏中作为暴力犯罪和谋杀犯的形象存在。最初富兰克林希望逃离混乱的生活，但很快失败最后被迫踏上了犯罪之路。游戏传达出一种犯罪的生活方式具有十分强大的力量、一旦踏入很难逃离的信息。有学生通过游戏视频编辑软件制作出全新视频，改写了富兰克林的故事，最终让富兰克林逃离了不断犯罪的生活方式。达瓦斯说：“通过改写故事，能够让学生换个角度对素材进行诠释。学生们正在创建一种反霸权媒体，试图对游戏中的权力结构发起挑战。通过这种理论探讨的形式让学生了解媒体如何对某些特定群体产生潜在伤害，并思索如何重新调解这种现象。”游戏中面对的社会问题都将激发学生的深入思考。

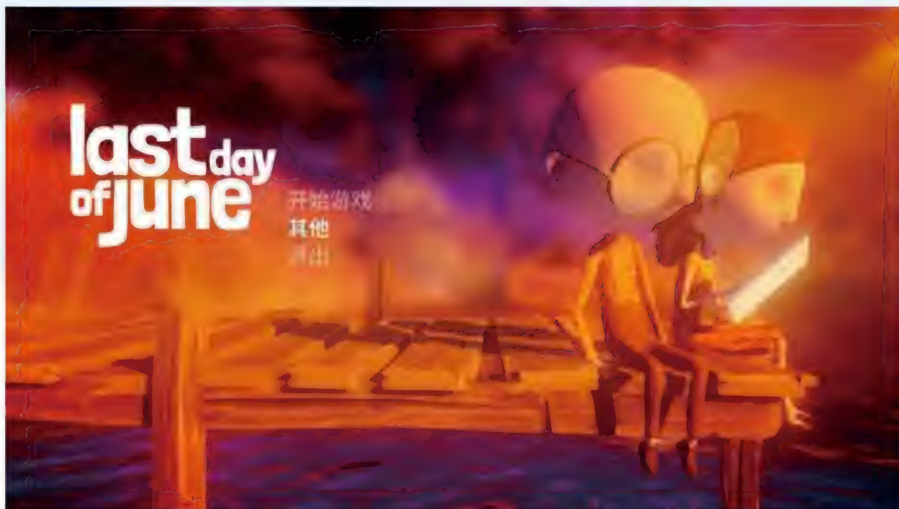
对于达瓦斯和其他进步教育者来说，在课堂上使用电子游戏作为教育素材将成为教育的未来。游戏出于文化的中心，而学生了解游戏，他们享受游戏带来互动，也喜爱谈论游戏。“学校不能忽略这些游戏的存在，也不能只接受游戏的娱乐性而不去思考内容背后的深层价值。然而，我们不能要求每个学校引入这种教学方式，但是必然会有健康、积极的方式解决现存游戏中存在的问题。而我希望通过这种方式培养学生的传媒素养，从而成为更好的公民。”

对于达瓦斯和其他进步教育者来说，在课堂上使用电子游戏作为教育素材将成为教育的未来。


■皇家圣乔治学院校园景象。

Ovosonico创始人Massimo Guarini称独立游戏开发亦需遵守规则

独立游戏开发必须严格把控时间和预算



如今距 Massimo Guarini 创立 Ovosonico 工作室已过去 5 年。在此期间，这一意大利独立游戏工作室共计完成两款游戏的开发制作，一款是 2014 年发售的索尼 PSV 平台作品《紫氏宝贝》，另一款是不久前发售的 PS4 和 PC 平台作品《June 的最后一天》。Guarini 在这两款独立游戏的开发制作过程中收获了颇多经验，也了解到了独立游戏开发制作的许多关键点。

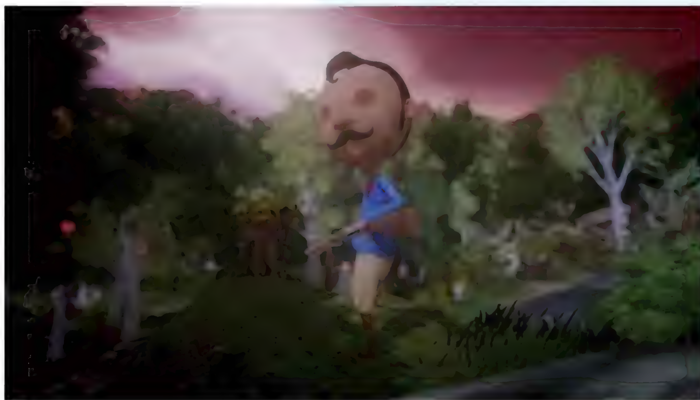
"我从中学到最重要的一课是'执行在许多时候比想法本身重要得多'，"Guarini 在采访中说。"对于创业公司来说，很容易忽略一开始设定的终极目标，或是失去发展焦点。而失去焦点很可能会危及整个项目。"

Guarini 一直专注于规则的重要性。他所理解的独立游戏开发的规则便是必须在预算内按时完成开发工作，这样才能构建起业务结构，才能为完善游戏提供更多助力。

"在游戏开发的过程中你可以有很多创意，但是也必须严格遵从规则才能确保按时完成游戏开发，也要学会适时地叫停开发工作，因为某种程度上来讲'恰逢其时的出货比追求完美更好'。"Guarini 道。"这点非常重要，因为很多时候这可能是导致工作室关闭的原因。从经济角度来说，清醒地认识到自己掌握的资源、交付游戏的截止日期、以及可以自由支配的开发时间是非常重要的点。特别是在时间的分配上，任何你觉得时间充足的时刻都是陷阱，一旦有了这样的想法，就会忍不住不停地对游戏进行完善和升级，整个开发过程便无止境。我在很多工作室和独立游戏开发者那里看到了这样的状况，一部作品花费六七年的时间完成，最终却无法获得任何收益。"

游戏行业中有一个非常有趣的现象，开发者们通常会谈论游戏作为媒介的强大力量，或者自己在创造情绪饱满的游戏体验上的野心，然而 Guarini 的性格并非如此。从工作室创立开始，他便尽力寻求工作室的业务需求和自己的创意想法之间的平衡。

"最初我们是索尼的第一方或第二方开发商，这算是比较好的起点，但是很长时间以来工作室最重要的便是创造价值，创造价值的方式便是拥有 IP。"Guarini 道。



《紫氏宝贝》于 2014 年 9 月发售，恰好是在索尼宣布退出移动设备市场后的数月。当时索尼希望将游戏移植到 PS4 平台，然而 Ovosonico 在开发时只设计了 PSV 平台的功能，同时 Guarini 也称将游戏移植到更具活力的平台前需要进行大量的调整和维护。然而，工作室最终选择了早在之前就规划好的长期目标，并且将一小部分股票卖给了 505 Games 公司的母公司 Digital Bros，获得了 144 万的资金，在此过程中工作室依然保持独立。

"Ovosonico 作为独立工作室有与平台拥有者进行第一方或第二方合作的自由。"Guarini 解释道。"同时工作室在制定计划时也要从长远来考虑，特别是在 IP 战略上这点尤为重要。部分 IP 可能需要一次性出售，部分 IP 则需要联合发行，所以我们也需要保留一些 IP 来维持长远发展战略。如果决策正确，我们便能够一直保持独立。"

正式在这样的自由环境中《June 的最后一天》诞生了。这款冒险游戏中通过某个悲剧的一天发生的各种事件引出了许多角色，游戏中的各种选择也给了玩家创建美好结局的希望。很大程度上来讲这是一款情感游戏，为人们带来了独特的情感体验。

"这款游戏应该是一个能够自己去传达信息的东西。希望玩家的游戏体验能够陪伴他们很长时间。这也是我们的目标，通过游戏传达信息，并且让玩家感受到我们想表达的东西。我认为游戏行业非常需要这样的作品，我想我们最终也能实现这样的目标。"对此 Guarini 非常坚定。

独立游戏开发的规则便是必须在预算内按时完成开发工作，这样才能构建起业务结构，才能为完善游戏提供更多助力。



《火焰之纹章无双》还有不到一个月就要发售了，这段时期官方又陆续公开了不少新情报，除了诸多来自于《火焰之纹章 觉醒》和《火焰之纹章 if》的新英雄之外，不同兵种、负伤、武器相克和特效等系统的设计也让喜爱“《火焰之纹章》系列”的玩家们有种浓浓的亲切感，下来就让我们一起来看看吧。

火焰之纹章无双		3DS NS Koei Tecmo
ファイア・エムブレム无双		动作 中文版
2017年9月28日	游戏人数未定	N3DS专用
售价为NS版：7800日元、3DS版：6800日元		

来自《觉醒》与《if》的人气英雄们齐聚一堂！！

新公布的参战角色



鲁弗雷（ルフレ）

CV：细谷佳正（男）/泽城みゆき（女）

出场作品：《火焰之纹章 觉醒》

失去了记忆的青年男/女军师，在昏倒的地方被克洛姆自警团所救下，之后随其一起行动。兵种为战术师，使用魔道书作为武器，女性版鲁弗雷不会在主线剧情中登场，是游戏的附加要素之一。



▶男性版立绘



▶女性版立绘



露琪娜（ルキナ）

CV：小林ゆう

出场作品：《火焰之纹章 觉醒》

戴着假面并使用“玛尔斯”的伪名，携带着在这个世界上应该只存在一把的神剑“法尔西昂”，在克洛姆危机之时出现在其面前。兵种与克洛姆一样为领主。



莉兹（リズ）

CV：阿澄佳奈

出场作品：《火焰之纹章 觉醒》

克洛姆的妹妹，伊利斯圣王国的公主，所属于克洛姆所率领的自警团。虽然偶尔会有任性的时候，但其实是个很温柔的人。兵种虽然和《觉醒》一样为修女，不过在本作中使用着只有《觉醒》中上级兵种战斗修女才会使用的斧子。

来自“《火焰之纹章》系列”的系统要素

那些“《火焰之纹章》系列”爱好者们亲切而熟悉的要素！

羁绊

“《火焰之纹章》系列”的老玩家对于“支援系统”这一要素一定非常熟悉，而“支援系统”在本作中则以“羁绊”的形式呈现给玩家，不同的角色在游戏中并肩作战可以增进相互之间的情谊（羁绊），而到一定程度时其对应的羁绊等级便会提升，而在提升羁绊等级时，来自“《火焰之纹章》系列”的各位角色也会有相应的对话事件，这些对话将以全语音的形式呈现给玩家。而对于玩家来说，来自不同作品中的角色会有怎样的有趣互动是非常值得期待的。



同伴负伤（ロスト）

“角色一旦在战斗中战死，玩家就会永远失去这个战斗单位”的“战死”设定，是火纹系统最为经典的设定之一，本作的游戏形式虽然改成无双割草，但是这一经典要素依然存在，不过改成了最近几部“《火纹》”作品中的“负伤”设定（即同伴在战斗中一旦被打倒后虽然无法继续使用，但剧情上只是负伤而无法参战，因而在故事过场中还是会继续出场的）。因此在战斗中同伴一旦处于危机之时，玩家需要立刻前去救援，或是使用“角色切换”功能操作该同伴逃离危机。在游戏模式选择上也延续了近期作品中出现的“简单”（カジュアル）或“经典”（クラシック）模式选择，只有经典模式下才会有“同伴负伤”的设定。



三武器相克

作为“《火焰之纹章》系列”的传统，“三武器相克”系统在本作的战斗中同样得以体现。三武器相克即“剑克斧、斧克枪、枪克剑”的相性设定，武器的相性状况可以在作战画面进行确认，能够提前做出对策的话对战斗非常有利，武器相性有利的敌人会显示“↑↑”的图标，而相性不利的敌人会显示“↓↓”。

■晕眩槽和必杀一击

使用有利的武器进行战斗的话除了会增加对敌人的伤害之外，攻击时在敌人的头上还会出现一条金色的“晕眩槽”，削空敌人晕眩槽后可以发动将周围敌人一并卷入的强力“必杀一击”。







弗雷德里克（フレデリク）

CV：小野大辅

出场作品：《火焰之纹章 觉醒》

伊利斯圣王国的骑士，是克洛姆所率领的自警团的副团长，性格认真直率，对人对己都相当严格。兵种为大骑士，是使用巨大战斧的骑马兵种。



提亚莫（ティアモ）

CV：冈田莹美

出场作品：《火焰之纹章 觉醒》

所属于伊利斯圣王国的天马骑士团的天马骑士，在和克洛姆合流后随克洛姆军转战各地。有着大多数任务都能顺利完成的天才素质。兵种为天马骑士，拥有天空中高速飞行以及空中连击等技能。

特效武器

使用特效武器和持有对应特性敌人战斗的话可以造成数倍的额外伤害，比如使用破甲剑（アーマーキラー）就可以轻松击破敌方防御力极高的重装骑士（アーマーナイト）。当然这一设定对我方同样起作用。

对敌方有特效的话敌方头上会出现白色的“！”标记，而敌方持有对我方不利的武器时我方头上则会出现红色的“！”标记，玩家在游戏中要格外注意。





特色兵种

本作除了《无双》系列”传统的步战之外，一些特色兵种的设定也让游戏的玩法丰富了很多。

■骑兵

如使用大斧的大骑士（グレートナイト）等，在战场上有着极高的移动力，可以一边纵马驰骋一边挥舞武器打倒大批敌人。





■飞兵

如可以在空中翱翔的飞马骑士（ペガサスナイト），可以使用长枪将敌人挑空并进行浮空连击。还可以利用组队系统带着一些步兵飞跃沟壑或前往高处。

■魔道士

不使用近战武器，而是使用各种魔道书作为武器，他们的攻击对于重装骑士之类的低魔防敌人有极佳的效果。





日乃香（ヒノカ）

CV：名塚佳织

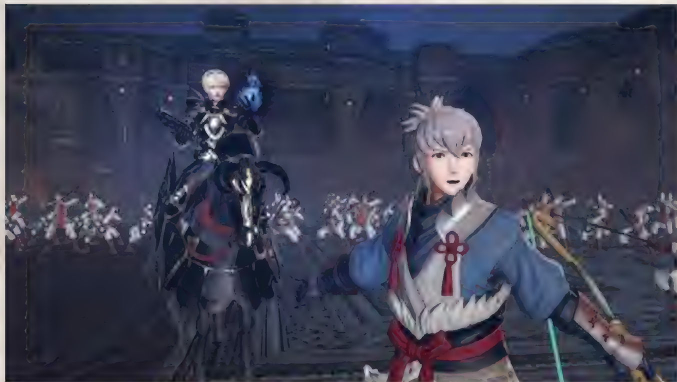
出场作品：《火焰之纹章 if》

白夜王国第一公主，有着武人一般的率直而朴实的性格，关心他人。经常会在战斗中一马当前杀向敌人。兵种为天马武者。

组队（ダブル）

和同伴二人齐心协力击破敌人!

本作中也有类似于《觉醒》和《if》中出现的组队系统，操作角色靠近同伴后就可以选择进行组队，这样玩家操作的角色便会和所选的同伴以一人前卫一人后卫的形式搭档进行作战。



■协力攻击（デュアルアタック）

在组队状态下战斗会出现协力攻击槽，在蓄满后可以发动让敌方防御崩坏的协力攻击（デュアルアタック），而后卫角色根据和敌人的相性关系优劣与否也有可能出现金色的晕眩槽。

■协力防御（デュアルガード）

和协力攻击槽一样，在组队状态下进行战斗会出现协力防御槽，蓄满后可以发动让敌人攻击完全无效化的协力防御（デュアルガード）。

■协力奥义（デュアル奥义）

在组队状态下前卫和后卫的无双奥义槽积蓄满之后就可以释放威力强大的"デュアル奥义"，而释放协力奥义时根据不同角色组合及羁绊等级，其发动台词也会有变化。



卡米拉（カミラ）

CV：泽城みゆき

出场作品：《火焰之纹章 if》

暗夜王国第一公主，性格温柔稳重且非常溺爱神威，而在战斗中则会展示出对能够威胁到神威的敌人的残酷一面。她受骗以为神威被囚禁而袭击莉安一行。兵种为可以在飞龙上使用魔道书的魔龙骑士。



拓海（タクミ）

CV：梶裕贵

出场作品：《火焰之纹章 if》

白夜王国第二王子，希望自己的力量能够得到众人的认可。时常会有着激烈的感情变化。兵种为弓兵，专用武器为风神弓。

雷昂（レオン）

CV：宫野真守

出场作品：《火焰之纹章 if》

性格冷酷，拥有强大魔力的暗夜王国第二王子，是对任何事情都追求完美的精英存在，当然偶尔也会流露出自己天真的一面。其兵种为在马上使用魔道书的暗黑骑士，持有专用魔道书"布伦希尔德"。



Square Enix 的经典动作 RPG“《圣剑传说》系列”在今年可谓动作频频，6 月初在 NS 上推出的《圣剑传说合集》虽然因为是原汁原味的炒冷饭作品而遭到诟病，但销量倒是不错。大概也是看到“《圣剑传说》系列”粉丝们的热情，SE 正式公开将于 PS4 和 PSV 平台上推出系列第二作《圣剑传说 2》的完全重制版，下面就让我们来看看这次重制版相比原作有哪些不同吧。

文 水无月　美编 Juxi

PS4 / PSV		
圣剑传说2 玛娜的秘密		Square Enix
圣剑传说2 SECRET of MANA		动作角色扮演 / 日文版
2018年2月15日	本地1人、在线1～3人	无对应周边
售价为4800日元		

24年前的名作完全重制！

游戏介绍与新要素一览

本作是 1993 年发售于 SFC 平台的“《圣剑传说》系列”第二部《圣剑传说 2》的完全重制版。画面、音乐、系统和界面均将得到大幅度的强化。这部 24 年前的名作将以全新的姿态在玩家们的面前得到重生。本作副标题“玛娜的秘密”为原作《圣剑传说 2》的美版标题。

●全新要素一览

■画面重制

作为完全重制而非移植版，本作的游戏画面也得以彻底翻新，各个游戏角色和游戏场景均以全新的 3D 建模形式呈现在玩家面前，即使对于玩过原作的玩家来说也是全新的体验。

■配音追加

角色配音也是现在游戏不可缺少的要素之一了，本作的剧情对话也将完全语音化，声优们的演出也将为游戏塑造的各位角色带来不一样的魅力。





■收录全新混音 BGM

《圣剑传说 2》最为人称道的地方之一就是它极为经典的 BGM，本作的音乐制作将由原作作曲菊田裕树进行监修，不仅将收录原作全部经典 BGM，在技术层面也将进行全面翻新和强化。

■谈话事件（トークイベント）

“谈话事件”是本作新追加的要素之一，在原版游戏流程中的许多小剧情在本作中都将以“谈话事件”的方式得以再现。

围绕着“玛娜”与“圣剑”的无数传奇！

故事背景

在很久很久以前，大地依靠着玛娜之力保持着文明与繁荣。但是很快人类就开始利用玛娜的力量发动战争，并且建造了被称为“玛娜要塞”的巨大战舰。人类滥用玛娜之力的行为触怒了众神，于是众神为了惩罚人类而派出了神兽，神兽与巨大战舰展开了前所未有的激战，整个世界被火焰和毒瘴所包裹，大地的玛娜之力逐渐流失。在一片混沌之中，随着一名持有圣剑的勇者攻陷了巨大战舰，神兽也由此在人类的面前消失，这场战争虽然使人类文明就此衰落下去，但也使世界再度回归和平。

时光流转，历史再度重复……

人物介绍

ランディ
兰迪
CV：小野贤章

本作的主人公，是个胆小而文弱的少年。虽然从小被波特斯村的村长抚养长大，但依然被村子里的人视作外人而被各种欺负。然而在某一天他遇到并拔起了圣剑，之后便开始了一段奇妙的旅途。





プリム
普利姆
CV：山本希望

潘德拉王国大臣的女儿，性格任性要强，为了追寻前去讨伐魔女的恋人迪拉克（ディラック）而离开了潘德拉城。



ポポイ
波波伊
声：加藤英美里

走失的妖精族小孩，虽然被矮人长老所救却失去了记忆，忘记了自己该去哪里。在赚取旅费时和兰迪相遇并一起行动。

豪华限定版与种类繁多的预约特典

Square Enix的官方网络商店e-STORE本次为诸多“《圣剑传说》系列”的粉丝们带来了《圣剑传说2 玛娜的秘密》的豪华收藏限定版（Collecter's Edition），除了游戏本体之外，豪华限定版中还包含了立体绘本、原声音乐碟、三位主人公造型的玩偶等诸多同捆特典。除此之外，PlayStation Store、亚马逊、e-STORE等购买渠道也为玩家们提供了丰富的预约和早期购入特典，这其中包括三位主人公在游戏中可使用的“莫古力装”和“老虎装”特别防具、怀旧SFC风格的说明书等等，各位“《圣剑传说》系列”的粉丝千万不要错过哦。





▲本作的豪华收藏限定版，售价13870日元

▲充满怀旧风格的游戏说明书



◀“莫古力装”和“老虎装”的特别造型防具

RESIDENT EVIL biohazard

在 4 月份宣布延期后，《生化 7》的免费 DLC 就杳无音信。直到 9 月，随着《生化危机 7 黄金版》的公布，本作的两弹全新 DLC 的内容才总算浮出水面。港服将于 12 月 13 日提供下载，下面就来看看首批情报。

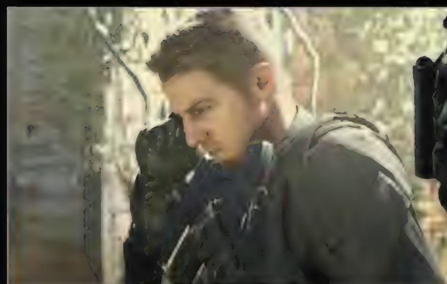
PS4 XOne

生化危机 7		Capcom	
RESIDENT EVIL 7 biohazard		动作冒险	港版
2017 年 1 月 24 日	本地 1 人	对应 PS VR	
售价为 PS4/XOne：398 港币			

文 苍穹
美编 Juxi

不是英雄 NOT A HERO

克里斯·雷德菲尔德 Chris Redfield



在《生化 7》的结局中，一支特殊部队登场救出了主角伊森，男子的一句“我是雷德菲尔德”引来玩家们无限猜想，而直升机机身上的蓝色安布雷拉 LOGO 更是令人惊讶不已。如今，这两大谜题都将在免费 DLC——“不是英雄”中揭晓答案。

在得知某个生物兵器的开发计划及其引发的生化恐怖事件后，新生的安布雷拉公司立刻采取了行动，而指挥此次作战的正是从 BSAA 聘请而来的战士——克里斯·雷德菲尔德。与普通人被卷入噩梦般的生化恐怖事件不同，克里斯是久经沙场的老将，因此 DLC 的游戏风格也会与正篇有所差异。



▲克里斯率领部队抵达贝克家的大屋。此次作战的目标是确保“某个人物”的安全。



安布雷拉公司
Umbrella Corporation

曾经的安布雷拉公司是一个庞大的复合型制药企业，以“保护人类的健康”作为社训，暗地里却在进行着研制生物兵器（B.O.W.）、开发不死病毒的勾当。在浣熊市事件的真相曝光后，安布雷拉公司的股价一落千丈，陷入财政赤字，最终于2003年宣告破产。之后，安布雷拉依照公司更生法重建，全新的领导层以回收昔日的遗产为主要任务目标。新生的安布雷拉公司的标志也发生了变化，之前的为“红伞”，重建后为“蓝伞”。



■屏幕上除了会显示子弹数和血量外，还会提示当前环境的空气情况。



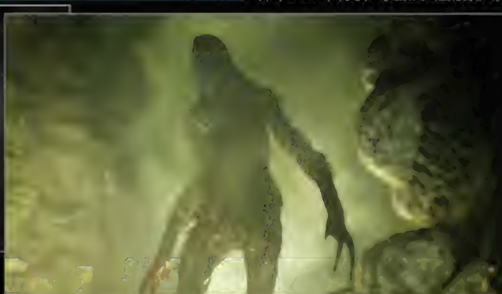
◀菌兽成群结队地袭来！克里斯的装备更加精良，DLC中的战斗也越发激烈。

▼对失去平衡的敌人用拳头施展致命一击！DLC还会包含体术系统。

▼体表颜色与一般菌兽不同的变异体，DLC中将引入更加难缠的敌人。



▲游戏场景是庞大昏暗的地下洞穴，玩家需要仔细搜寻每一个角落。

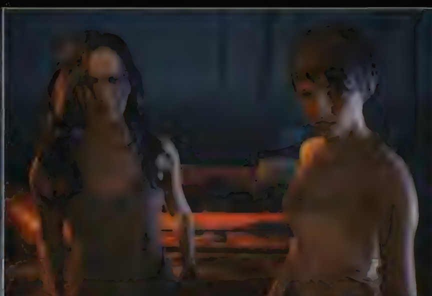




佐伊的结局
END OF ZOE

佐伊是贝克家的女儿，在惨剧发生后，她一直独自抗争。伊森来到大屋后，佐伊也通过电话给予主角帮助和提示。流程过半时，玩家需要从米娅和佐伊中选择一人注射血清，对结局有一定影响。官方的剧情是以救助米娅为选择继续展开，感染严重的佐伊结局将会如何？

“佐伊的结局”是《生化7》故事时间轴上最后的故事，贝克家的悲剧将在这个DLC中画下休止符。



▲米娅（左）和佐伊（右）身为玩家的你当时作何选择？



文 马修 美编 01



距离《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》的发售时间越来越近了，但是官方并没有放出太多的消息，好在不久前又公布了一大波，让玩家在期待中，对该作又有了多一些的了解。

3DS		
精灵宝可梦 究极之日/究极之月		Ninetendo
ポケットモンスター ウルトラサン·ウルトラムーン		角色扮演 / 中文版
2017年11月17日	人数未定	对应年龄未定
售价未定		

鬃岩狼人的新形态：黄昏的样子



在《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》中，鬃岩狼人继《日 / 月》中已有的“白昼的样子”和“黑夜的样子”之后，又新增了全新的形态“黄昏的样子”。只有特殊的岩狗狗才以进化成为“黄昏的样子”鬃岩狼人，而特殊的岩狗狗将会以《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》的抢先购入特典的形式赠送给玩家。具体就是在 2017 年 11 月 17 日到 2018 年 1 月 10 日期间，通过联网即可接收到特殊岩狗狗。

目前已经确定的是：一般游戏中捕捉到的岩狗狗，无法进化成“黄昏的样子”形态的鬃岩狼人。除了《究极之日 / 究极之月》外，其他游戏版本无法获得赠送。而有关这只特殊岩狗狗的详情也会在以后公布。

鬃岩狼人
黄昏的样子
分类：狼宝可梦
属性：岩石
身高：0.8m
体重：25.0kg
特性：硬爪

黄昏形态的特征

脖子上有 4 个岩石、以 4 只脚站立的姿势以及忠心地听从信赖的训练家指示的态度，都与“白昼的样子”相似。其头部的鬃毛、攻击瞬间眼睛由绿变红以及身体内蕴含着强烈的斗志，这些都与“黑夜的样子”相仿。而且还可以学会原本两种形态下分别会学到的招式“冲岩”及“双倍奉还”，似乎融合了 2 种形态的特征。



但是黄昏形态也有其独特的特征，除了外表一些独有的特征，其特性也是该形态独有的硬爪，会大幅提升接触类攻击的威力。

沉着镇定

不会因为一点小事而慌张，总是表现得沉着镇定。同时也会服从自己所信赖的训练家。

暗藏斗志

平常虽然总是表现得很冷静，但战斗激烈时，会主动展开极端的近距离战斗，或以双倍奉还反击，身体里蕴藏着强烈的斗志。

专用Z招式与Z强力手环



在《太阳 / 月亮》中，主角会戴上“Z 手环”来使出“Z 招式”。而在《究极之日 / 究极之月》中 主角将会获得能使用比“Z 手环”更多种 Z 招式的“Z 强力手环”。同时在《究极之日 / 究极之月》中，还将新增特定宝可梦的专用 Z 招式。

Z 招式是指训练家和宝可梦的意念重叠，通过解放彼此全部的力量后爆发，在对战中只限使用 1 次的强大招式。所有宝可梦都可以使用 Z 招式。使用 Z 招式需拥有 Z 手环 /Z 强力手环，同时要使用的宝可梦需携带对应属性或宝可梦的 Z 纯晶。

炽魂热舞烈音爆

杖尾鳞甲龙携带专用 Z 纯晶“杖尾鳞甲龙 Z”，基于招式“鳞片噪音”发动的龙属性 Z 招式，发动后自己的攻击、防御、特攻、特防和速度都将提升 1 个等级。另外在，这也是第一个在多重对战中打击范围是对方全体的 Z 招式。



全新的主角服装



▲男女主角的全新服装



▲三只初始宝可梦



▲依然可以选择不同的肤色

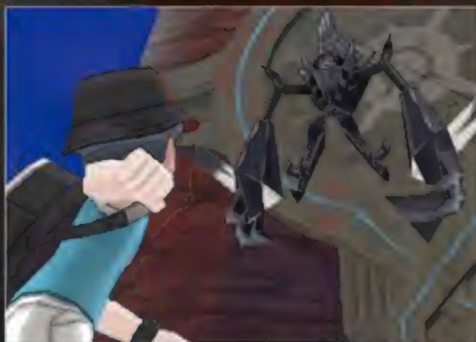
《究极之日 / 究极之月》中，主角将换上全新的装束，展开从未经历过的新旅程。而初始的宝可梦伙伴，依然是木木枭、火斑喵和球球海狮中选择一个成为伙伴。

Z强力手环 特别套装

Tomy Company 推出的可与《究极之日 / 究极之月》联动的周边，包括 Z 强力手环和 Z 纯晶，当游戏中使出 Z 招式时，Z 强力手环会配合游戏内的影像及声音，同步发出声光及振动。除了通过 Z 招式来体验训练家的气氛，在游戏进行中的其他情境下手环也会启动，较前作的手环更加强化。售价未定，预定在 2017 年 11 月 17 日与游戏同时发售。



与奈克洛兹玛展开全新的故事



《究极之日 / 究极之月》故事的核心，除了《太阳 / 月亮》中的两个传说宝可梦索尔迦雷欧和露奈雅拉，还会加上经常被误认为是究极异兽的奈克洛兹玛，以壮阔的故事剧情来揭开《太阳 / 月亮》中未被清楚交代的有关阿罗拉地区和奈克洛兹玛的种种秘密。

《究极之日 / 究极之月》的阿罗拉地图



阿罗拉地区的上空，可疑的黑云正在扩散。另外游戏中也会出现《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》中所没有的全新建筑物及地形。



黄金眼 GOLDEN EYE

■COS角色 阿尔夏 ■出自《无夜国度2 新月的新娘》
■Coser 果汁 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

白色情人节 恐怖学校
WHITEDAY～学校という名の迷宫～



PS4

[20]

■Arc System Works ■动作冒险
■2017年8月24日 ■中文版

游戏简介：移植自手机平台的第一人称恐怖冒险游戏，主人公为了给心仪的女孩准备礼物而在白色情人节前一天的深夜进入了学校。但学校此时已变成一座绝望的迷宫，被困的主人公不得不和在学校中相识的其他几位女孩一起，开始探索从这个噩梦中脱离的途径。

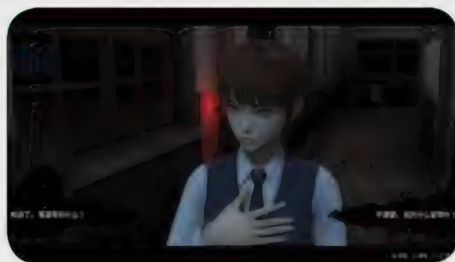
·恐怖惊悚 ·动脑解谜

优点 ·收集内容丰富 ·恐怖氛围出色

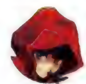
缺点 ·画面建模一般 ·音乐平淡



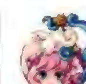
大概是因为移植自手游的关系，**本作的人物建模着实有点寒碜，音乐也较平淡，并且基本都是走突然惊吓的恐怖套路，剧情方面也是熟悉的校园怪谈系。**主人公没有任何战斗能力，被追杀时惟有逃跑，对一部分不太擅长这类游戏的玩家来说有一定压力。游戏中的谜题不算很难，熟读收集到的各种文件提示即可解开，而且简单以下难度还不断会有短信给玩家额外的攻略提示。不少收集要素必须在较高难度下才能开启这点不够友好，最高难度相当刺激，值得一试。



▲在从恐怖的学校迷宫脱出之余也不忘把妹，努力提高心仪女孩的好感吧。



画面实在是有点差，不过时不时冒出一个鬼糊人一脸还是很容易被吓一跳的，当然最可怕的还是那两个追杀玩家的大叔（笑）。游戏中除了探索解谜之外还有一定的恋爱要素，玩家需要通过选择正确的对话选项来提升和几位女主角之间的好感，根据做出的选择不同，最后的结局也会有所变化。



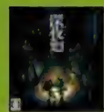
第一人称视角的迷宫探索类恐怖游戏。气氛塑造还算到位，但人物和场景建模都非常粗糙，而且中文版的配音也相当尴尬，甚至还有配错对话的情况出现。游戏共设置了 5 个难度，奖杯方面也存在针对难度的设计，玩家如想白金，至少要通关 45 遍流程，堪称折磨。

STEAM评论 COMMENTS

小徐 评《白色情人节 恐怖学校》
被守卫大叔追得生活不能自理，这种感觉太爽了。

NicoDemon 评《白色情人节 恐怖学校》
相较于手机版本来说操作方便了很多很多，而且多了很多 jumpscare 的成分在里面。

深夜回
深夜回



PS4/PSV

[24]

■日本一 ■动作冒险
■2017年8月24日 ■中文版

游戏简介：日本一旗下“虐杀小萝莉”系列的最新作，小唯和小遥是好朋友，但小遥在暑假结束后就将搬出小镇。两位少女决定最后一次去山顶欣赏烟火表演，不料却在下山途中走散。两位少女能否在深夜中的小镇从魑魅魍魉的爪下存活并找到彼此呢？

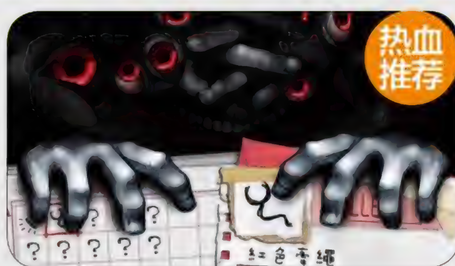
·恐怖惊悚 ·抖M专属

优点 ·画风清新可爱 ·气氛塑造到位

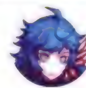
缺点 ·对操作要求较高 ·剧情比较模棱两可



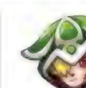
作为《夜回》的续作，本作秉承了前作的基本玩法，依旧是控制小萝莉躲避妖怪的攻击来存活。与前作相比，扩充了小镇的地图范围，并增加了室内探索的要素，**解谜虽简单却并非枯燥，对恐怖气氛的塑造也极为成功，算是披着可爱外皮的血腥之作。**流程虽不算长，但游戏中设置了大量收集要素，并且通关后玩家还可以前往前作的小镇，甚至遇到前作女主角，总得来说算是诚意满满的一部续作了。更重要的是，本作同步发售了繁体中文版，玩家可以无障碍理解剧情。



▲游戏中各种突然而至的惊悚场面数不胜数。



本作风格和玩法基本与前作一致，敌人种类及惊吓要素变得更丰富，同时吸取了一些前作的教训，不太会出现前作那种毫无征兆的初见杀，对新手玩家亲切了不少。剧情表现也是一如既往的晦涩风格，需要玩家通过各种文档和细节来进行细细品味。通关后也有非常丰富的内容，可谓厚道。



《深夜回》依旧以清新可爱的画风和简单的夜路恐怖来展开故事。更大的地图让游戏时间略有加长，但路上的鬼怪品种依旧不多，只要掌握特性就能轻松规避。相较于前作，本作的剧情会更吸引玩家的眼球，在熬过中期比较枯燥的连番“套路”后，将迎来十分感人的终盘以及结局。

VG评论 COMMENTS

Lianfeihun 评《深夜回》
如果不纠结什么“为什么小学女生大半夜不睡觉非要跑出去瞎转”的问题，跟着故事思路走，其实是个蛮不错的剧情。怪物种类多而每个都有自己特色，操作简单易上手，适合我这种老年玩家。

东城会驻渝办事处 评《深夜回》
小毛病不多，大毛病几乎没有，总的来说是一款非常棒的游戏，美工、剧情、音乐（虽然只有一首）都达到了比较高的水准，同时，游戏对玩家的心理变化把握得比较到位，使这个小格局叙事的作品也能够回味悠长。

马里奥+疯兔 王国之战
Mario+Rabbids Kingdom Battle



NS

[24]

■UbiSoft ■策略
■2017年8月29日 ■中文版

游戏简介：这是一款育碧与任天堂旗下经典 IP 的融合之作，故事讲述了一台失控的机器以及随之穿越而来的疯兔在蘑菇王国里引发了一场前所未有的灾难。为了拯救蘑菇王国，我们熟悉的马里奥等角色将悉数登场，与他们的疯兔版本一起踏上这场充满危险与刺激的旅程。

·策略战术 ·动脑解谜 ·家庭悠闲

优点
- 两种玩法无缝衔接
- 武器道具种类丰富
- 精致的关卡设计

缺点
- 中文翻译略显生硬
- 后期谜题设计重复
- 敌人种类偏少



对《XCOM》玩法的简化和革新让本作的战斗场面更加轻松流畅，在大地图的谜题设计上，虽然做了简化，但仍然继承了《超级马里奥》系列的优秀水准，让玩家在接连不断的战斗间隙获得喘息的空间。此外，本作对几名主角尤其是疯兔的刻画可圈可点，许多场景和动作都令人印象深刻。不过本作登场的敌人种类偏少，到了后期一眼望去全是熟面孔，并且不管是战场还是谜题都存在设计重复的问题，虽然简化系统是一件好事，但简化过头了未免能让玩家满意。



▲在旅途中，你会看到各种各样熟悉的道具和场景，比如这个巨大化的POW箱。



相比于其他的策略类游戏，本作的战斗与角色培养算不上复杂，但**角色的冲刺与跳跃系统，以及地图中的管道与掩体设定依然让本作在拥有策略性的同时富有趣味性。**继承了《超级马里奥》系列的特点，游戏的评价系统极具挑战性，如何利用有限的条件达成一个个的金杯正是本作的精髓所在。



游戏的画面和音乐都非常赞，疯兔子们搭配《超级马里奥》系列的新造型尤其可爱。虽然来自不同厂商的不同游戏，但马里奥等角色和疯兔子们的结合毫无违和感，战棋部分的远战、近战以及障碍等设定以及角色的能力特性，也使战斗部分易上手又值得深入研究。

VG评论 COMMENTS

卢狗蛋 评《马里奥 + 疯兔 王国之战》
游戏的梗非常多，笑点不断，随着后期剧情推进，难度大幅度提升。整体策略玩法跟《XCOM》类似，好玩到爆。

TouchHaotaotao 评《马里奥 + 疯兔 王国之战》
喜欢马里奥，也喜欢策略游戏，这款游戏战斗系统设计得真的太赞了，不同角色组合出现的效果都不同，踢铲的加入简直太好用了，尤其可以连续踢铲多人的那几个角色。中间的解谜也超有趣，情节搞笑梗还是很多的，最重要的是有中文！

新大众高尔夫
New みんなのGOLF



PS4

[24]

■SIE ■体育
■2017年8月29日 ■中文版

游戏简介：作为系列首次登陆 PS4 平台的作品，本作不仅提供了 9 洞连成一体的宽广开放式球场，更是允许玩家们在开放式球场上聊天、钓鱼、乘坐高尔夫球车等其他活动。游戏支持自定义游戏角色，并且也提供了丰富的离线与连线游玩模式。

·家庭悠闲 ·经典再续 ·多人联机

优点
- 自定义角色的支持
- 操作简单易上手
- 开放球场有探索感

缺点
- 读盘时间较长
- 挥杆操作方式单一



作为登陆 PS4 平台的系列首作，本作在画面上的进步相当明显，无论是光影效果还是材质细节都有了不小的提升。游戏的读盘时间较长，但读盘期间出现的小知识介绍以及目押小游戏能一定程度上缓解这份枯燥感。**自定义角色的加入让每一名玩家的角色都不尽相同，而成长要素的加入更是使得角色和球杆的属性都能随着不断地训练与使用而逐渐上升**，这使得各玩家的角色更加的不同。本作的挥杆操作方式目前只有读条式一种，单调且重复的单人模式也让本作有所扣分。



▲通过对自定义角色的精心搭配，你也能在本作中成为女装大佬。



虽然看不懂游戏中出现的高尔夫专有名词，但实际玩起来却不难上手。游戏的画面清新悦目，多人游玩的模式十分欢乐，除了正儿八经的高尔夫竞技外，还提供了钓鱼、开高尔夫车之类的玩法缓解枯燥。本作比较明显的缺点是读盘时间较长，迟迟不开赛这点实在很容易浇灭运动员的热情啊。

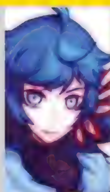


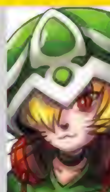
画面虽然不算太过出彩，但游戏本身所能带给玩家的欢乐弥补了这一切。本作依然易学难精，乐趣点不同但同样有趣的单人以及多人模式让所有玩家都能在本作中乐在其中。不过开放式球场的设定略显鸡肋，对提高游戏体验没什么帮助。

VG评论 COMMENTS

一锅端 评《新大众高尔夫》
这作网战很不错，有各类模式可以玩。小改动不少，适应一下又能小鸟老鹰嗨起来。

龙门浏透华 评《新大众高尔夫》
除了建模其他都能接受。


水无月
夏天快要结束了，不玩点恐怖游戏总会觉得缺了些什么。


古林
日式恐怖游戏爱好者。


北山杉
喜欢剧情向以及小众独立游戏的杂食玩家。


余烬
稍加练习便打出老鹰球的高尔夫球天才？


三味线
在游戏中挥动球杆，假装一脸现充的死宅玩家。


宇宙人
有萌妹子就不会放过的"萌豚"玩家。


三日月
自称《命运》休闲玩家，最近喜欢在欧洲养鸡场踢足球。


稀饭
突突突一般只打战役模式的 PVE 射击游戏玩家。

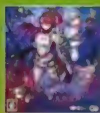
评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为"**黄金珍藏**"

24~26分 的游戏为"**热血推荐**"

无夜国度2 新月的新娘
よるのないくに2 ~新月の花嫁~



PS4/PSV/NS

[22]

■Koei Tecmo ■动作角色扮演
■2017年8月31日 ■日版

游戏简介：以美少女为卖点的动作角色扮演游戏《无夜国度》续作，故事发生在前作的结局之后，邪妖依然肆虐人间，新主角阿尔夏为了阻止好友成为祭品，决定与“月之女王”展开战斗。本作的角色数量大幅增加，战斗系统也大幅进化。

•fans向 •二次元萌

优点：·福利镜头满载 ·音乐精美
缺点：·打击感差 ·流程单调



本作的系统在前作系统的基础上有较大的变化，主要角色数量增加，NPC 可以作为同伴出战，而且战斗中加入了很多与她们互动的系统，使得游戏的玩法比前作更加丰富。作为一款采用 2D 渲染而且以美少女为卖点的游戏，PS4 版的画面个人还算满意，不过整个游戏的流程比较单调，迷宫虽然增加了地形变化但是没有带来什么惊喜。战斗的手感实在不敢恭维，**游戏难度偏低，整个主线几乎没有挑战性，而且部分 BOSS 战的设计非常随便。**NS 版的丢帧问题更是让人大失所望。



▲本作最大的变化就是妹子更多了，男人没有了！



剧情演出与画面都比前作要优秀，战斗手感则没有太大的改善。但毕竟是个“欣赏美少女”的百合游戏，Gust 精心打造的建模能够带来满满的福利，绅士玩家推荐一试。比较遗憾的是，本作追加了“时间限制”这个毫无益处的设定，早期条件相当苛刻，给玩家增加了无谓的紧张感。



各种要素比起 1 代都有所进步，更多的攻击动作与技能让战场上的操作增多。可惜本作的 BOSS 设计一般，流程中感受不到有难度的战斗，并且没有 1 代的课题挑战要素，让可玩性有所降低。幸好剧情方面有不小的改进，世界观的完善、角色互动上的细节都比 1 代丰富不少。打击感没什么变化。

钠克的大冒险 双英与古代兵团
Knack 2



PS4

[20]

■SIE ■动作
■2017年9月5日 ■中文版

游戏简介：前作为 PS4 发售时的首发游戏，钠克这位身怀绝技的神器战士再度归来，守护世界。这次面对的敌人除了恶臭的哥布林外，还将对抗远古时期复活的古代兵器与巨型泰坦，钠克也将全面升级，拥有更多的招式与变换。

•合作同乐 •家庭悠闲

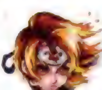
优点：·游戏上手简单易懂 ·画面干净清新 ·合作体验极佳
缺点：·内容表现力薄弱 ·密集恐惧症慎入 ·单人游玩较为单调



作为一款子供向的作品系列，前作不少令人诟病的细节问题在本作中都得到了改善，场景设计更为开阔壮丽、钠克的招式更加丰富。丰富的招式也使得高难度的战斗更具策略性而不太需要过多操作，更适合给小朋友们游玩。主打的双人模式在本作更加成熟，相互配合能够大幅度降低游戏难度，提高乐趣。但技术与设计上的硬伤依旧存在，例如镜头死板、Y 轴无法判断距离、BGM 存在感薄弱等，新加入的 QTE 系统也过于原始，应有的紧张感不能很好的表达出来。



▲双人合作模式下，游戏的玩法更加多变有趣。



美式卡通风格的画面加上易上手的游戏难度，初玩本作时的感觉非常不错。但**随着流程的推进，重复单调的游戏内容以及简陋的 BOSS 战设计便逐渐浮现了出现。**虽说本作支持双人共同闯关，但对两人的默契配合有着一定的要求。纵然缺点不少，但不高的难度为奖杯玩家提供了不小的便利。



本作的画面比前作进步了许多，虽然在材质表现上还是有些粗糙。钠克身体形态的大小变化设计得十分有趣，与之相关的解谜思路也比较新颖。此外，双人合作模式让其略显单调的流程有了新的乐趣，两名角色之间可以随时互相传送的设定也拯救了一批因为手残而“友尽”的玩家。

命运2
Destiny 2



PS4/XOne

[27]

■Activision ■主视角射击
■2017年9月6日 ■中文版

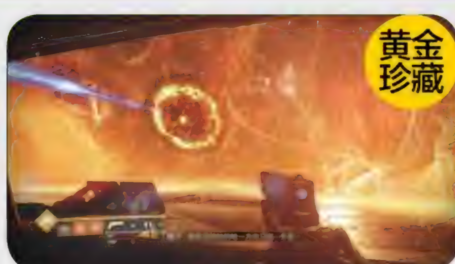
游戏简介：本作故事延续前作第三个大型 DLC《掠夺者之王》剧情，人类最后的城市遭到卡巴尔的猩红军团袭击，高塔被毁圣城失守，玩家扮演的守护者必须再次从零开始，锻炼自己并集结高塔剩余的生还者绝地反攻。

•多人联机 •枪战射击 •听觉盛宴

优点：·令人难忘的场景设计 ·乐趣满分的多人部分 ·出色的原声音乐
缺点：·首周无大型副本



经过前作众多 DLC 的“锤炼”后，本作初期的表现明显比前作好了不少。数量众多、奖励不菲的地图事件让独狼玩家能乐在其中，而喜欢多人合作或竞技的玩家也能在合作或者竞技场模式中获得乐趣。**前作薄弱的单人剧情部分在本作中得到了改善，无论是流程还是演出都令人满意。**值得一提的是，本作的音乐也相当出色。美中不足的是，前作大受欢迎的高难度副本“突袭”并没有第一时间开放给玩家挑战，算是个小小的遗憾。



▲本作的主线剧情后期不乏各种“大场面”。



对于只玩过初代本篇的笔者来说，本作对于系统细节上的修改是值得肯定的。相比起来取消重武器的设定有待商榷，因为其导致玩家对付强大敌人时缺乏快速有效的击杀手段，加上游戏整体手感似乎比起初代要更为沉重，玩起来略感沉闷。但几个主线任务在大场面的塑造上颇显功力，值得称赞。



本作依然坚持了 FPS+RPG 各种要素糅杂的玩法。场景设计与 BGM 的水平达到了惊喜的地步，画面效果相较 1 代虽然变化不大，但整体观感却非常舒服，BGM 与剧情的配合让人印象深刻。游戏内容的完成度相当高，尤其是剧情模式强化不少，虽然情节不复杂但演出效果很有看电影的感觉。

DESTINY 2

文 三日月 美编 咕噜

本文对应游戏版本 :1.02
本文对应语言 :简体中文

命运 2		Activision	
Destiny 2		主视角射击	中文版
2017 年 9 月 6 日	在线 1~8 人	无对应周边	
售价为 428 港币			

PS4 XOne

回想前作《命运》刚发售的时候，展现在各位玩家面前的，说得难听一点，其实就是个半成品游戏。然而在经历不断的更新以及 DLC 发售，游戏的玩法和世界观慢慢变得完整了起来。在继承前人优点的前提下，焕然一新的《命运 2》来到了各位守护者的身边。游戏发售首周，在部分游戏模式尚未上线的情况下，游戏在线人数峰值达到了惊人的 120 万。丰富的游戏内容使得玩家可以在貌似枯燥的“刷刷刷”过程中获得乐趣。本次特快将给各位玩家带来游戏的开荒指南，旨在让新玩家更快地上手，为之后的高难度副本做好准备。

守护者速成指南

基本操作

Xbox One版	PS4版	作用（正常重力/微重力）
A键	×键	跳跃
X键	□键	填弹、互动
Y键	△键	切换武器、切换为威能武器（按住）
B键	○键	蹲下
LB键	L1键	手雷
LT键	L2键	瞄准
RB键	R1键	近战
RT键	R2键	射击
LS键	L3键	冲刺
RS键	R3键	显示玩家
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	挥手
方向键↓	方向键↓	坐下
方向键→	方向键→	跳舞
方向键←	方向键←	自定义
View键	触控板	进入导航
Menu键	OPTIONS键	呼出菜单

界面介绍

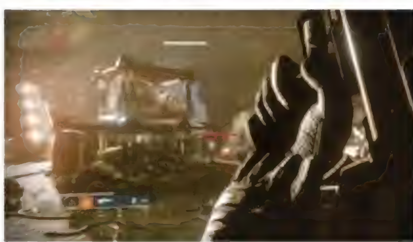


1.玩家HP，会随着时间回复。
2.手雷，有冷却时间。
3.近战，有冷却时间，近战的表现形式会根据技能而发生改变。
4.特殊技能，根据不同职业有不同的作用，操作方法也会随之不同。
5.超能力槽，蓄满后可以发动威力巨大的必杀技，必杀技种类由玩家选择的分支职业来决定。
6.区域信息，图上信息表示玩家现在位于复活限制区域。

基本玩法

《命运 2》作为一款以多人部分为主的主视角射击游戏，其基本玩法和一般角色扮演网络游戏没有太大区别：通过游玩主线剧情或者支线任务来提升自己的等级，等级升到 20 满级后就只能通过获得更强的装备才可以提升自己的战斗力（能量）。而获得强力装备的方法也有多种，最常见也是最好玩的就是完成 3 人副本“打击”以及 6 人副本“突袭”，其中后者截止于截稿日前（9 月 10 日）还没有正式向所有玩家开放。

和同类游戏不同的是，在一般情况下，玩家并没有任何的死亡惩罚。而由于游戏本身的设定问题，



玩家在死亡后不久就能复活并继续投入战斗。但在部分场景，特别是在某些恶战之前，该场景会限制玩家复活，在这种场景中，只要玩家方全灭，游戏就会立即结束并从上一个检查点开始。但只要玩家方没有全灭，那么只要等待一段时间或者被队友救起来就能立即复活。

职业和技能点

和前作相比，三大职业：猎人、泰坦和术士各自多了一个全新的分支职业，分别为神行（猎人）、哨兵（泰坦）和破晓（术士）。由于本作在战斗系统更倾向于主视角射击游戏，职业之间的分工并没有像角色扮演游戏一样严格。在单人作战中，三大职业都有着不错的生存以及战斗能力，而在组队中，三大职业也没有互相依赖到缺一不可的程度，因此新玩家大可以根据自己擅长或喜欢的战斗风格来选择职业，以下仅仅是当前版本下对于三大职业的基本介绍而已，仅供第一次接触本系列的玩家参考。

猎人

猎人是三大职业中防御力相对较低的一个，在一般情况下，他的攻击力和移动能力是三个职业里最高的。当然，在一款主视角射击游戏中，无论你的攻击力有多高，打不中敌人就没用。移动能力也是一样，猎人可以利用速度或者技能直接躲掉一部分敌人的攻击，但操作时机需要玩家自己来把握。因此这个职业的强度有一部分是取决于玩家操作水平，而且由于缺乏辅助技能的缘故，猎人在队伍里的作用相比其余两个职业相对要小一些。不过他的移动能力在部分需要玩家抓取物体到达指定地点的副本中能起到不小的作用。



泰坦

光听名字就知道这个职业是三大职业中最耐打的一个，泰坦同时也是最好上手的一个职业、新分支职业“哨兵”的技能“巍峨屏障”可以很好地保护自己和队友。根据玩家选择的技能不同，泰坦在战场上扮演的角色也会发生一点细微的变化。学会辅助技能可以更好地帮助身旁的队友，此时的泰坦只要紧跟队友即可发挥作用。而学会攻击技能则可以依靠自己出色的生存能力在敌人群中大闹一通，利用各种攻击手段来减少敌人的数量。反正无论如何，泰坦都是小队中相当可靠的一员，推荐给所有新手玩家选择。



术士

看了以上两个职业的介绍，有玩家可能会问了：我不太擅长玩主视角射击游戏，但又想学点华丽的技能，那该选什么职业？术士就是这样的一个职业，操作难度不算高，战斗能力也令人满意。除了武器外，他们还拥有效果不一的诸多技能，无论是杀伤大范围内的敌人，还是在激烈的战斗中回复队友生命值，术士都值得信赖。



由于剧情的缘故，在本作一开始，玩家不能选择前作的两个分支职业。这两个分支职业得等到玩家到达一定等级后通过随机捡取来获得，一般来说第一个分支职业会在玩家等级到达8以后捡到，而第二个则要到15级左右。两个职业都需要玩家在捡取后消灭一定数量的敌人，触发并完成指定的支线任务才能完全解锁。而且第二个分支职业需要玩家在解锁前一个分支职业后才有可能捡取到。

另外，除了升级以外，玩家还可以通过完成大地图上的“探险”来获得额外的技能点（不是每一个探险都会奖励技能点）。而技能点的数量是足够玩家把三个分支职业六大分支的所有技能都学到，因此对于那些有选择困难症玩家来说，并不需要太过担心技能的选择，全技能习得只是时间迟早的问题而已。

稀有度

既然本作是个“刷刷刷”游戏，那么物品自然也有稀有度的设定。抛开最低的普通（白色）不说，稀有度从低到高为罕见（绿色）、稀有（蓝色）、传说（紫色）和异域（黄色）。拆解传说（紫色）级别以上的装备可以获得传奇碎片，而拆解其它级别的装备只能获得金钱或者枪匠材料。

比较特殊的是异域级装备，本作的装备名字和其稀有度是挂钩的，例如战斗步枪“浑天仪PSU”的稀有度是蓝色，那么玩家获得的所有叫这个名字的战斗步枪稀有度都会是蓝色，但是其数值和属性会随着玩家战斗力变化而变化。然而异域级装备却是独一无二的，无论是数值还是附带的能力都是只此一家、当然，异域级装备大多都相当强力。另外，玩家一次最多只能同时装备一件异域级的武器和一件异域级的防具。而作为收藏的一环，玩家已经获得的异域级装备会记录在保险库的“收藏品”中，即便玩家将其拆解掉，都可以随时花费传奇碎片来重新获得那件异域级装备。



TIPS 和前作不同，本作的载具需要玩家通关之后才能获得，虽然还能通过氪金开箱的方法获得，但最快且最经济的方法还是通关。

装备特性

本作中部分装备是可以切换特性的，具体有哪些属性、能否切换则需要玩家选择武器后按下△键查看。同一种类的特性一次只能选择激活一个，玩家可以随时随地切换特性，这个操作是没有任何耗费的。

本作的武器分为三大类：动能武器、能量武器和高能武器。平时最常用的是前面两种，前两者之间的最大区别就是前者攻击没有属性之分，而后者有。属性的最大意义是用来把敌人的护盾（如果有的话）给快速打掉。高能武器威力巨大，但弹药极少，自带属性攻击。武器还有不同的分类，常见的分类有手枪、手炮、战斗步枪、突击步枪、冲锋枪等等。建议玩家每拿到一把种类从未见过的新武器时都尝试一下手感，不同武器之间的手感区别还是很大的。

另外玩家还可以更换武器模组来提高或者改变武器的性能以及属性，前者至少需要得是稀有度为“传说”的装备。其中更换模组需要耗费比起能量（数值）更高的同种武器（类别不需要一致），能量武器则可以通过更换模组来改变武器的属性。在高难度副本（例如“日落打击”），利用合适的属性进行攻击能让战斗事半功倍。



游戏模式以及世界事件



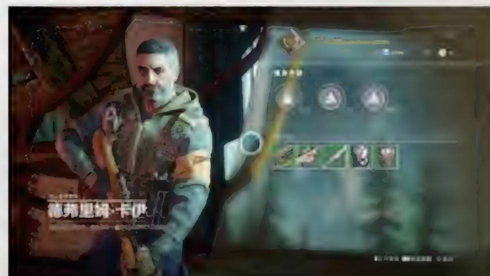
打击任务

也就是平时我们所说的副本，需要玩家组成三人小队去攻略一个关卡，完成后就能获得金钱以及装备作为奖励。打击任务的流程一般都比较简单，没有太多需要小队配合的部分，只要玩家的能力足够强，很多时候甚至不需要三个人就能完成关卡。当然，对于想挑战自己的玩家来说，也有“日落打击”供这泪玩家选择。“日落打击”其实就是“打击任务”的高难度版 和“打击任务”不同的是，在目前的版本下，“日落打击”并不允许玩家“排野队”，而是需要玩家在进入副本前先把火力小队给组好。

除了“打击”，本作还有6人副本“突袭”。突袭的难度更高，流程更长，甚至还有一些需要玩家配合才能顺利通过的部分。截止于截稿日前（9月10日），该模式还没有正式所有玩家开放。不过第一个突袭已经确定命名为“利维坦”，有兴趣的玩家可以开始找人组队并提升自己的实力。

地区领导人和代币

就目前的版本而言，本作一共有4个星球供玩家探索：地球、土卫六、涅索斯和木卫一。这些星球会随着玩家推进主线而逐渐解锁，除了相关的主线任务外，每个星球上都有着数量众多的事件等待玩家去发现和完成，最常见的有探险、巡逻和支线任务。



通过探索地图打开缓存箱、击败有名字的特殊敌人、完成星球事件，侵占沦陷区域、完成挑战都可以获得代币。把一定量的代币交给每个星球上的地区领导人，达到一定程度就能获得一个记忆痕迹，

TIPS 拿着盾牌的卡巴尔方阵士兵其实只要玩家用枪攻击盾牌的中央，就能让盾牌失效而且使其陷入巨大硬直。

也就是本作的"宝箱"，通过解锁这些记忆痕迹可以随机获得装备或者道具。

玩家是可以通过刷代币来重复获得记忆痕迹，这也是独狼玩家刷装备的主要方式之一，不过效率并不算特别高。除了代币外，每个星球上还有一种特殊的收集品，这些收集品也可以一定程度上代替代币，但作用有限。除了挑战需要或者路过时看到，要不然不推荐玩家专门去找这些收集品。

当然，不同领导人所要求的代币也会不同，根据NPC所要求的不同，代币的获得方式以及交换记忆痕迹需要耗费的素材也会发生变化。例如领主沙克斯就要求玩家完成竞技场战斗（PvP）才能获得其相应的代币，而枪匠班西-44则需要玩家通过拆除普通级别以上的装备获得枪匠材料来兑换记忆痕迹。由于每个领导人所能交换的装备和物品都不尽相同，因此玩家的装备从某种程度上也能体现出自己喜欢的游玩模式。

探险任务

每个星球上都有一定数量的探险任务，这些任务的流程一般都比支线任务短，但是比巡逻长，并且都包含一些剧情，可以帮助玩家了解更多关于世界所发生的故事。这些任务的数量是有限的，只要完成就会消失，部分探险任务更需要玩家的主线流程进展到一定程度才会解锁。



探险任务最大的作用是获得额外的技能点，部分探险任务会以技能点作为奖励。

巡逻

当主线流程进展到三位职业导师重聚后才会解锁，触发方式和完成方法和前作基本一样，都是击杀一定数量目标或者收集一定数量的物品等等。和其它星球事件不同的是，巡逻并不会直接显示在地图上，而是需要按下导航键（View键/触控板）并找到触发点（外表就是一个信标）。和探险任务类似，巡逻任务同样是数量有限的。

皇冠支线任务

这种类型的任务一般由地区领导人提供，无论是长度还是难度都超越了探险和巡逻，但基本玩法没有什么太大的变化。惟一需要玩家注意的是，支线任务需要玩家完成主线剧情后才会陆续出现，而且部分支线每天都会更新一次（每天中国时间下午5点更新）。



挑战

相当于同类游戏中的"日常任务"，通常都是一些在正常游戏中可以顺便完成的小目标，诸如击杀指定数量的敌人、完成多少场对战等等，完成这些挑战可以获得金钱以及代币作为奖励。和支线任务类似，这个任务会每天更新一次，而且每个星球，包括打击任务以及竞技场，都会各自有三个不同的挑战，这些挑战只有在当前星球达成目标才算完成挑战。

沦陷区域和宝箱

在几乎每个星球的每一个区域都有着数量不等的沦陷区域，这些区域的入口一般都比较隐蔽，玩家可以通过查看地图和观察场景来找到入口。简单来说就是一个流程非常短的单人打击任务，玩家只要一路杀到底，然后把关底BOSS干掉打开宝箱就可以走人了。顺便一提，这也是本作独狼玩家刷装备以及代币其中一个比较有效率的方法，不过沦陷区域回复需要一定的时间，短时间内重复刷同一个沦陷区域是不可行的。

另外，每个星球上都有着不少宝箱等待玩家去开启。宝箱分为三类：随机分布在场景中的、显示在地图上的、和需要购买寻宝图后才会出现的。第一种顾名思义，会随机分布在场景中，绝大部分可以直接打开，少部分需要击败附近的指定敌人后才能打开，后期可以在凯德处购买侦察报告来在4个小时内显示自己所处位置附近的宝箱，第二种直接在地图上就有显示，以图标显示，最后一种则需要在凯德处购买寻宝图才会出现在地图上，打开地图并查看藏宝点可以获得所在地的提示。



公共事件和英雄事件

公共事件是一个可以让不限数量的玩家一起参加的小型支线任务，这些事件的特殊之处除了在于它是限时的以外，玩家只要参与到公共事件中，即便你全程划水甚至没有在指定时间内完成任务，都会获得奖励，区别只在于奖励的多与少而已。

公共事件一般很难由一个玩家独立完成，组队刷无疑是最有效率的。另外，只要达成一定的条件，公共事件就会变成英雄事件。英雄事件最大的好处，就是可以让事件完成后的奖励中出现最高品质记忆痕迹的几率会提高，当然，一般方式完成公共事件也有极低的几率获得。

以下为全部公共事件以及英雄事件的触发条件：



TIPS 物品栏的道具是同一个账号所有角色共用的，在用小号解成就/奖杯的时候别一不小心把珍贵的代币改装模具给用掉了。

微光萃取（堕落者）

触发条件：在每一波敌人出现后，在消灭所有目标之前把开采机器给破坏掉。

要点：比较简单的一个事件，需要破坏的机器会有一条光束连着上方的装置，懒得看的玩家可以直接开枪把机器都打一次，出伤害数字的就是你的目标。最后只要死守着钱币一定时间就可以完成事件。

微光萃取（卡巴尔）

触发条件：挖掘进度到达 30% 后，击落卡巴尔的运输机。

要点：和前者相比，卡巴尔版本的开采事件难度要高上不少。其主要原因是玩家会时刻受到来自于空中的轨道激光射击，玩家需要在和敌人周旋的同时，留意地上的激光落点。击落运输机没什么好说的，输出够就行。

乙太补给

触发条件：消灭所有保护究极乙太魔眼的乙太魔眼。

要点：玩家削弱目标血量到一定程度后会依次出现三个杂兵，在不把它们消灭之前玩家是不能对其造成有效伤害的，快速干掉三个目标即可。值得注意的是，这三个杂兵在过一段时间后会自行消失，建议直接放大招或者集火将其速杀。

交换军火

触发条件：将光球放进三个护罩旁的装置中。

要点：光球需要玩家攻击地行者的引擎部分才能掉出，这同时也是坦克的弱点，最后会同时出现两台坦克，小心应付。输出不够的玩家可以捡取场景中的灼烧发射器去攻击地行者。



女巫仪式

触发条件：破坏传送门上的结晶。

要点：场景里会有两个类似于结界的圆圈，玩家需要站在圈中才能对目标造成伤害。消灭两个目标后，大量敌人会直接从传送门里出现，此时依旧站到圈内，将传送门上的两块水晶打掉。最后还会出现一个中 BOSS，干掉它后就算完成事件了。

注入钻机

触发条件：破坏掉开采机的三个散热口

要点：事件触发后场景会掉下来一个巨大的卡巴尔装置，这个装置会展开护罩，护罩可以隔绝从内到外的所有火力。而每消灭一波目标（一共三波），护罩内的玩家会持续受到伤害，玩家需要时不时撤出护罩范围以避免受伤。三个散热口的位置依次为装置的上、中、下方，需要破坏掉前一个散热口，下一个散热口才会出现。散热口在被破坏后会冒烟，没有破坏成功的话就会直接关上。

尖塔完整度

触发条件：在完成度达到 100% 前启动三个圆圈内的装置

要点：在需要保护的装置周围有三个圆圈，玩家只要站在里面就会启动一个装置，启动全部三个后就能触发英雄事件。装置启动后，来袭的敌人会比一般情况下的更加强大，单流程和正常版本没有区别。



傀儡凋零暗影

触发条件：在限定时间内将大黑球破坏

要点：玩家需要站在大黑球附近的小黑球内才能对其造成有效伤害。这个事件的英雄版本触发条件相当简单，但是非常考验玩家的输出能力，强烈建议多人一起合作完成这个任务。大黑球被破坏掉后会出现一个中 BOSS，将其干掉后就可以完成事件。



除了以上这些事件外，还有一些隐藏公共事件，不过这些公共事件并没有英雄版，因此这里就不多说了。另外，以上这些公共事件的触发地点并不是固定的，但是有一点是共同的，那就是这些事件并不会在没有该敌人出现的星球里出现，例如你在地球，你就永远不可能刷出和 Vex 相关的公共事件。

成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	获得方法
旅行者的选择者	白金	获得所有《命运2》的奖杯。
漫漫风雨路	40点/银	达到等级20。
萨瓦拉的副手	60点/金	取得所有泰坦分支职业
凯德的开拓者	60点/金	取得所有猎人分支职业。
艾可拉的门徒	60点/金	取得所有术士分支职业。
证明你的实力	80点/金	完成沙克斯的战争召唤。
位于闪电中	80点/金	完成一个闪点。
人民的英雄	40点/银	完成英雄公开事件。
暗黑之心	80点/金	完成一次日落打击
异域一生	120点/金	收集15件异域级武器或护甲。
已接受挑战	80点/金	完成30项挑战。
兽腹	100点/金	完成“利维坦”突袭。
巅峰	120点/金	完成巅峰难度的利维坦突袭或日落打击
你也会被论断	80点/金	与使者的相遇后。



火影忍者 終極風暴三部曲

本作为收纳了《火影忍者》系列全正统作品的 PS4 合集版，港版实体版收纳的为 1~4 代合集，而港服数字版则为 1~3 代合集与 1~4 代合集两个版本，前文信息栏的内容为 1~3 代合集。下文攻略将重点讲解年代较远且新增奖杯的 1~2 代，而 3，4 代的详细攻略可以参考往期杂志。

火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	PS4 XOne BNEI
NARUTO - ナルト - 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	动作　中/日文版
2017年8月25日　本地1人，在线2人	无对应周边
售价为339港币	

注：本文以 PS4 版为准。

文 六等星　美编 雷普利

火影忍者 疾风传 终极风暴 NARUTO

城镇系统

作为系列起始的初代，游戏节奏还较为缓慢，玩家需要在伪开放的木叶村内探索来推进游戏的剧情发展，与后续作品中简化过的木叶村相比，开放的木叶村可能一时间会无从下手。

好在系统方面并不复杂，玩家只需要按照触发任务→达成任务→收集物品→触发任务的过程，如此反复即可，与“一乐拉面”有关的奖杯则归纳在“收集物品”这一环节内。

图标说明



①存档点

②商店

商店分为7类，其中“道具屋”与“よるず屋（杂货店）”关联金钱购买方面的收集奖杯；“伊鲁卡”关联支援忍术卷轴购买方面的奖杯；其余则是素材相关商店。

③一乐拉面

玩家并不需要花费金钱来吃拉面，而是收集拉面所需的素材来解锁拉面的种类，从而提升漩涡鸣人在城镇中的查克拉上限。素材可以通过任务或商店交换获得，比较贵重的素材则是通过地图上的“食料袋”获得。简单来说就是一个通过收集素材提升能力的NPC。



④任务

接受任务后的目标位置，前去调查后任务正式开始。

⑤情报

标识？号的任务往往需要通过情报来解锁，还有部分情报则是解锁素材交换点。

⑥交换

与其对话可以用一些常见素材换取罕见素材，用来解锁新的“一乐拉面”或是忍具。

⑦秘传的卷轴

每次任务达成后地图上都会出现卷轴，有些散落在地上，有些则是挂在高空需要使用手里剑打下来。前期建议只拿地上的卷轴即可，后期在道具屋升级“手里剑”后获取空中的卷轴要方便许多。卷轴可以用来在伊鲁卡处购买支援忍术。

⑧宝箱

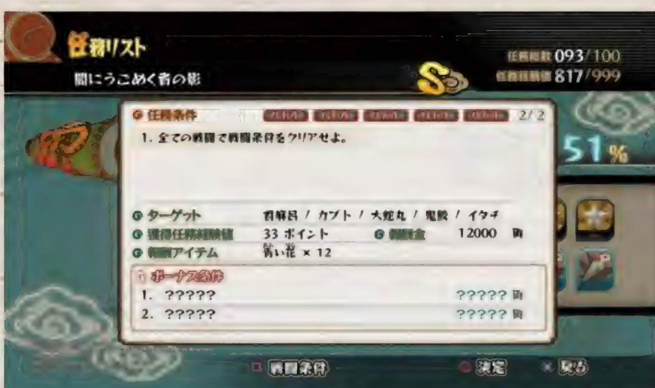
完成特定任务后回到木叶村会提示发现宝箱，并在地图上出现该标识。打开后会获得忍法帖并解锁新的忍术。

⑨食料袋

完成特定任务后回到木叶村会提示发现食料袋，并在地图上出现该标识。与解锁“一乐拉面”的种类密切相关。

任务系统





在木叶村任意位置按下OPTIONS键打开菜单即可选择任务，任务分为主线任务与支线任务两个部分，支线任务又分为S、A、B、C、D5个等级。主线任务随着任务进度依次解锁，但需要足够的任务经验值才能进行挑战，而任务经验值需要通过完成支线任务获得，主线剧情最后一个任务需要500点任务经验值。

而达成任务的星级则可以推进任务完成度，首次挑战任务只会达成一星评价，并解锁获得之后两星评价的要求，所以想要达成全三星评价必然需要每个任务挑战两遍以上，而全三星后解锁所有任务并达到999点任务经验值后，还能看到一段彩蛋性质的结局短片。

除此之外PS4版还在原基础上新增了数个高难度任务，以蓝色底色图标标识，并在游戏开始便已解锁，这些新增的任务不会增加任务的完成进度与经验。

全任务三星条件一览

注：仅包含战斗与攀爬竞速部分。

主线任务编号	任务目标	战斗条件	附加条件
下忍篇-1	剧情演出		
下忍篇-2	VS卡卡西	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式	用忍术击败对手 胜利时体力1条以上
下忍篇-3	VS卡卡西	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 使用2次援护攻击	胜利时查克拉槽在30%以上 用援护攻击击败对手
下忍篇-4	抓猫		
下忍篇-5	竞速	90秒之内到达终点	70秒之内到达终点 60秒之内到达终点
下忍篇-6	攀爬	1分30秒之内到达树顶	1分20秒之内到达树顶 1分10秒之内到达树顶
下忍篇-7	VS卡卡西	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 使用4次援护攻击	打出10以上的连击数 用援护攻击击败对手
中忍篇-1	竞速	90秒之内到达终点	60秒之内到达终点 55秒之内到达终点
中忍篇-2	VS大蛇丸	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式	80秒之内击败对手 用忍术击败对手
中忍篇-3	竞速	70秒之内到达终点	50秒之内到达终点 45秒之内到达终点
中忍篇-4	VS山中井野	赢得战斗的胜利 对手处于攻击力上升状态	胜利时体力在1条以上 用奥义击败对手
中忍篇-5	VS手鞠	赢得战斗的胜利 对手处于速度上升状态	不让对手使用奥义 用奥义击败对手
中忍篇-6	VS牙	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 对手处于速度上升状态	使用2次替身术 用奥义击败对手
中忍篇-7	VS日向宁次	赢得战斗的胜利 无法使用奥义 对手处于攻击力上升状态	胜利时体力在1条以上 用忍术击败对手
中忍篇-8	VS我爱罗	赢得战斗的胜利 对手处于防御力上升状态	用奥义击败对手 发动觉醒模式
中忍篇-9	攀爬	1分20秒之内到达树顶	1分10秒之内到达树顶 1分钟之内到达树顶
中忍篇-10	VS自来也	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 胜利时查克拉槽在30%以上	使用2次替身术 在80秒之内击败对手
中忍篇-11	VS蛤蟆文太	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式	胜利时体力在1条以上 胜利时体力在2条以上
崩溃篇-1	VS日向宁次	赢得战斗的胜利 无法使用奥义 对手处于攻击力上升状态	不让对手使用奥义 用奥义击败对手

主线任务编号	任务目标	战斗条件	附加条件
崩溃篇-2	VS手鞠	赢得战斗的胜利 无法使用奥义 对手处于速度上升状态	用忍术击败对手 使用替身术4次
崩溃篇-3	VS我爱罗	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 对手处于防御力上升状态	用奥义击败对手 蓄满风暴槽
崩溃篇-4	竞速	70秒之内追上目标	65秒之内追上目标 55秒之内追上目标
崩溃篇-5	VS堪九郎	赢得战斗的胜利 对手处于防御力上升状态	使用3次倒地追打 用奥义击败对手
崩溃篇-6	VS我爱罗	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 对手处于攻击力上升状态	用奥义击败对手 胜利时体力在1条以上
崩溃篇-7	VS我爱罗	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 对手处于攻击力上升状态	80秒之内击败对手 胜利时体力在1条以上
崩溃篇-8	VS药师兜	赢得战斗的胜利 对手处于速度上升状态	80秒之内击败对手 用奥义击败对手
崩溃篇-9	VS大蛇丸	赢得战斗的胜利 对手处于攻击力上升状态	用奥义击败对手 在风暴槽蓄满时使用奥义
崩溃篇-10	VS守鹤	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式	胜利时体力在1条以上 胜利时体力在2条以上
纲手篇-1	VS宇智波鼬	赢得战斗的胜利	使用2次替身术 用奥义击败对手
纲手篇-2	VS鬼鲛	赢得战斗的胜利 被对手攻击时查克拉会减少	使用4次倒地追打 使用奥义击败对手
纲手篇-3	VS自来也	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 胜利时查克拉槽在50%以上	80秒之内击败对手 使用4次替身术
纲手篇-4	VS宇智波鼬	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 对手处于速度上升状态	用奥义击败对手 60秒之内击败对手
纲手篇-5	VS鬼鲛	赢得战斗的胜利 对手处于攻击力上升状态 被对手攻击时查克拉减少	不让对手使用奥义 用奥义击败对手
纲手篇-6	攀爬	1分30秒之内到达树顶	1分25秒之内到达树顶 1分20秒之内到达树顶
纲手篇-7	VS纲手	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 对手处于攻击力上升状态	胜利时体力在1条以上 蓄满风暴槽
纲手篇-8	攀爬	1分25秒之内到达树顶	1分20秒之内到达树顶 1分15秒之内到达树顶

主线任务编号	任务目标	战斗条件	附加条件
纲手篇-9	VS药师兜	赢得战斗的胜利 对手处于速度上升状态	60秒之内击败对手 用奥义击败对手
纲手篇-10	VS药师兜	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒状态 对手处于速度上升状态	用忍术击败对手 蓄满风暴槽
纲手篇-11	VS万蛇	赢得战斗的胜利	胜利时体力在1条以上 胜利时体力在2条以上
佐助篇-1	VS佐助	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒状态	用忍术击倒对手 打出15连击以上的连续技
佐助篇-2	竞速	80秒之内到达终点	70秒之内到达终点 65秒之内到达终点
佐助篇-3	VS君麻吕	赢得战斗的胜利 对手处于速度上升状态	使用3次援护攻击 用奥义击败对手
佐助篇-4	VS君麻吕	赢得战斗的胜利 对手处于速度上升状态 对手处于攻击力上升状态	使用4次援护攻击 用奥义击败对手
佐助篇-5	竞速	90秒之内赶上君麻吕	70秒之内赶上君麻吕 60秒之内赶上君麻吕
佐助篇-6	VS君麻吕	赢得战斗的胜利 无法进入觉醒模式 对手处于攻击力上升状态	60秒之内打败对手 胜利时体力在1条以上
佐助篇-7	VS君麻吕	赢得战斗的胜利 对手处于速度上升状态	使用奥义 打出15连击以上的连续技
佐助篇-8	VS君麻吕	赢得战斗的胜利 对手处于攻击力上升状态	使用4次援护攻击 用奥义击败对手
佐助篇-9	VS佐助	赢得战斗的胜利 不能进入觉醒模式 对手处于速度上升状态	用忍术击败对手 60秒之内击败对手
佐助篇-10	VS佐助	赢得战斗的胜利 以觉醒模式进行战斗 对手处于速度上升状态	用奥义击败对手 在风暴槽蓄满时使用奥义



支线

支线任务编号	任务目标	战斗条件	附加条件
S-4	VS天天/手鞠		
S-5	VS君麻吕/药师兜/大蛇丸/鬼鲛/鼬	赢得战斗的胜利 对手处于攻击力上升状态 对手处于防御力上升状态	胜利时体力在1条以上 60秒之内击败对手
S-6	攀爬	1分25秒之内到达树顶	1分20秒之内到达树顶 1分15秒之内到达树顶
S-7	VS万蛇	赢得战斗的胜利	胜利时体力在1条以上 胜利时体力在2条以上
A-4	竞速	80秒之内抓住帕克	60秒之内抓住帕克 50秒之内抓住帕克
A-6	VS纲手/大蛇丸	赢得战斗的胜利 蓄满风暴槽 对手处于增益状态	用奥义击败对手 60秒之内击败对手
A-7	竞速	90秒之内抓住蛤蟆吉	70秒之内抓住蛤蟆吉 65秒之内抓住蛤蟆吉
A-9	VS守鹤	赢得战斗的胜利	胜利时体力在1条以上 胜利时体力在2条以上
B-4	VS油女志乃	赢得战斗的胜利 胜利时体力在1条以上 对手处于攻击力上升状态	60秒之内击败对手 胜利时查克拉槽在50%以上
B-7	VS蛤蟆文太	赢得战斗的胜利	胜利时体力在1条以上 胜利时体力在2条以上
B-8	攀爬	1分40秒之内到达树顶	1分30秒之内到达树顶 1分25秒之内到达树顶
B-9	VS井野/雏田	赢得战斗的胜利 使用3次倒地追打 使用2次替身术/ 赢得战斗的胜利 打出20连击以上的连续技 蓄满风暴槽	用奥义击败对手 60秒之内击败对手

支线任务编号	任务目标	战斗条件	附加条件
C-4	VS小樱	赢得战斗的胜利 不让对手使用奥义 对手处于攻击力上升状态	胜利时体力在1条以上 胜利时查克拉槽在30%
C-5	VS丁次/鹿丸	赢得战斗的胜利 胜利时体力在1条以上 用投技击败对手/ 赢得战斗的胜利 胜利时查克拉槽在30% 用援护攻击击败对手	使用2次替身术 打出20连击以上的连续技
C-7	VS李洛克/李洛克	赢得战斗的胜利 打出10连击以上的连续技/ 赢得战斗的胜利 打出15连击以上的连续技	80秒之内击败对手 胜利时体力在1条以上
C-8	攀爬	1分40秒之内到达树顶	1分30秒之内到达树顶 1分25秒之内到达树顶
D-5	VS小樱	赢得战斗的胜利 使用3次倒地追打	在80秒之内打败对手 用忍术击败对手
D-6	攀爬	1分30秒之内爬到树顶	1分20秒之内爬到树顶 1分10秒之内爬到树顶
D-7	VS卡卡西	赢得战斗的胜利 用忍术击败对手	使用2次替身术 打出15连击以上的连续技
D-8	竞速	90秒之内抓住赤丸	70秒之内抓住赤丸 60秒之内抓住赤丸
D-9	VS凯	赢得战斗的胜利 我方处于中毒状态 我方处于没有查克拉的状态	使用3次援护攻击发动觉醒模式

战斗心得

连击

连续按○键即可进行连续打击，中途摇杆配合方向上、下、前（后）可形成浮空、倒地、吹飞三种状态的连续技，另外在连招中途使用查克拉冲刺可进行空中连续技。

初始人物中，少年佐助普通连击配合查克拉手里剑，只要对手不使用替身术，可以达到无限连击，可无伤快速解决大部分战斗。

替身术

初代与二代的替身术都需要在被命中的瞬间按下防御键，成功的话就会变成木头或直接消失，如果回避的是飞行道具，那么角色会从原地的上方出现，如果回避的是打击技或投技，那么会从对手的身后出现。对替身术按键时间把握不好的话，在受到连续攻击时，连续点击防御键尝试使用替身术，运气好可有效避免重创，但一定不要在对手释放奥义或者忍术的时候这么做。

查克拉使用

忍术除了基本释放外，还可以通过按住○键蓄力来延长有效距离，在面对许多 AI 敌人时，远距离往往不会防御玩家释放的忍术。

查克拉冲刺除了在于人对战时快速捷径外，查克拉冲刺向后使用也可以在巨型 BOSS 战中躲避许多招式。

风暴槽

"风暴槽"指的是角色头像旁的三个火团标记，当以物理打击型的招式命中对手时，火团会慢慢点燃，当三团火全部点燃时暴风槽就蓄满了，角色进入风暴状态，并追加大量有利特性。风暴状态的持续时间在 15 秒左右，在此期间，我方的攻击力和防御力都会明显上升，查克拉会自动回复，就连援护攻击的威力也会上升。另外，在风暴状态中使用奥义，奥义的伤害值会大大增加，但奥义结束后，暴风状态也会解除。



奖杯相关

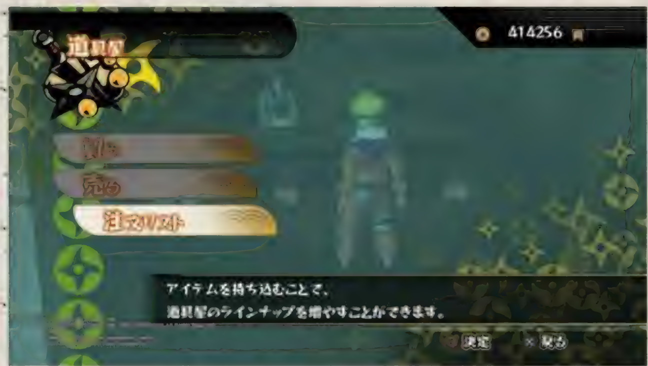
收集类奖杯

完成部分任务后，回到木叶村时游戏会提示玩家地图上出现了宝箱、食料袋以及卷轴。宝箱与食料袋关系到忍法帖收集奖杯以及一乐拉面，不会因为流程错过。其中部分藏匿的地点需要随剧情发展获得新的能力才能获得。

除了这些一乐拉面还会需要花、果实之类的普通材料，这些可以在部分任务的报酬中获得，顺带普通材料还能在进行交换的NPC手中换取珍稀材料，同样也不会错过。

另外的几样收集品就非常简单粗暴，只需要到杂货店和道具店购买即可，推荐玩家先存够500000以上的金钱，然后通过S/L跳杯的方式购买所有需要金钱的物品。援助忍术则是通过任务完成后，地图上收集卷轴再前往伊鲁卡处购买，好在需求量不大，平时随便收集一些足够拿到奖杯。

关于道具店的进货方式除了购买手里剑升级道具外，选择第三项"注文リフト"交付材料即可。



技巧类奖杯

•连续在绳子上摆荡6次

每次完成主线任务后，人物位于火影大楼前方的位置即可完成本奖杯。在绳子上按住×键即可蓄力，在闪光的瞬间松手，随后根据屏幕上的提示连续按下×键即可。



•使用手里剑一次毁掉10个目标



在木叶村探索时按下L2会开启瞄准模式，按住L1/R1可以批量锁定多个目标。一开始锁定的目标较少，需要前往道具点购买手里剑升级道具提升锁定目标的数量，随后找一堆挂在空中的卷轴击碎即可。

•使用鸣人大炮一次获得42分



木叶村探索时按下△键可以使出鸣人大炮，而要获得42分只能在支线任务A-8"自来也の特别修业"达成。下图位置顺利穿过所有红环刚好42分，不过一定要在"一乐拉面"处吃完所有种类的拉面，查克拉上限才足够飞跃，调整角度建议偏下方，不要瞄准圆环正中间。

•技巧奖杯

体术支援胜利：使用L1或R1键呼唤体术援助造成致命一击。

忍术支援胜利：使用L1或R1键呼唤忍术援助造成致命一击。

奥义胜利：按下△△○键使出奥义造成致命一击。

风暴槽全满时的奥义胜利：通过普通攻击使人物头像左侧三个勾玉燃起火焰并包围头像，这时使用奥义造成致命一击。

投掷胜利：按□键使用手里剑造成致命一击。

强力攻击胜利：按住○键使出强力攻击造成致命一击。



倒地追击胜利：靠近倒地的敌人按下○键会使出追击，但伤害极低。推荐在双人模式中，将1P血量设置最大，再将2P的血量控制在最后一条并扣到奥义刻度略微低一点的位置，靠近按住L2+○键使出投技即可将2P血量控制在最后一丝并处于倒地状态。

墙壁上战斗胜利：双人模式下控制2P靠近墙壁，1P使用强力攻击即可将2P打在墙壁上。之后不要在使出会令角色倒地的攻击，在确定2P血量足够一套连招带走后完成比赛即可，注意如果最后胜利时将2P击倒在地面上则无法获得奖杯。



援助追击/阻止追击：在有援助的情况下击飞或者被击飞，会出现L1/R1的按钮呼唤援助追击或者防止追击，各成功一次都能获得奖杯。



阻止奥义：在被奥义命中时，输入屏幕左下角指令的速度超过右下角对手输入指令的速度即可阻止奥义。

忍术碰撞：双人队长模式中使用千鸟、回天这类容易碰撞的忍术即会出现忍术对决的QTE。

●奖杯/成就列表

杯种/成就	奖杯/成就名称	达成条件
白金/15点	完全无欠のストームマスター	取得所有奖杯
铜杯/15点	下忍修业篇クリア	完成下忍篇所有任务
铜杯/15点	中忍试验篇クリア	完成中忍篇所有任务
铜杯/15点	木ノ叶崩し篇クリア	完成崩坏篇所有任务
铜杯/15点	纲手搜索篇クリア	完成纲手篇所有任务
银杯/30点	サスケ夺回篇クリア	完成佐助篇所有任务
铜杯/15点	溢れる初々しさ	任务达成率10%
铜杯/15点	まだまだ驱け出し	任务达成率20%
铜杯/15点	将来有望…！？	任务达成率30%
银杯/30点	やり手の雾围气	任务达成率40%
金杯/45点	木ノ叶のニューヒーロー	任务达成率50%
铜杯/15点	仕入担当	在道具店购买新的商品
银杯/30点	满足の品ぞろえ	道具店新增6种商品
铜杯/15点	サポート忍术入门	获得援助忍术
银杯/30点	サポート忍术マスター	获得8个援助忍术
铜杯/15点	忍术入门	获得一个忍法帖（宝箱）
银杯/30点	忍术マスター	获得14个忍法帖（宝箱）
铜杯/15点	ラーメン好き	开发一种一乐拉面
银杯/30点	噂のラーメン通	开发十种一乐拉面
铜杯/15点	初级フィギュアコレクター	获得一个忍者雕像
铜杯/15点	中级フィギュアコレクター	获得30%的忍者雕像
银杯/30点	上级フィギュアコレクター	获得50%的忍者雕像
铜杯/15点	奥义ファン	获得一个奥义动画
铜杯/15点	奥义マニア	获得30%的奥义动画
银杯/30点	奥义マスター	获得50%的奥义动画
铜杯/15点	音乐ファン	获得一首BGM
铜杯/15点	音乐マニア	获得30%的BGM
银杯/30点	音乐マスター	获得50%的BGM
铜杯/15点	アクロバット忍者！	连续在绳子上摆荡6次
铜杯/15点	螺旋丸活用术	用螺旋丸打开一扇封印的门
铜杯/15点	手里剑达人	使用手里剑一次毁掉5个目标
银杯/30点	手里剑マスター	使用手里剑一次毁掉10个目标
铜杯/15点	ナルトキャノン初级者	使用鸣人大炮一次获得12分
铜杯/15点	ナルトキャノン中级者	使用鸣人大炮一次获得24分
银杯/30点	ナルトキャノン上级者	使用鸣人大炮一次获得42分
铜杯/15点	忍具で决着！	使用忍具给予致命一击
铜杯/15点	サポートコンボで决着！	使用体术援助造成致命一击
铜杯/15点	サポート忍术で决着！	使用忍术援助造成致命一击
铜杯/15点	奥义で决着！	使用奥义造成致命一击
铜杯/15点	フルパワーの奥义で决着！	使用风暴槽全满时的奥义造成致命一击
铜杯/15点	アルティメット・インパクトで决着！	使用强力攻击造成致命一击
铜杯/15点	投げで决着！	使用投技造成致命一击
铜杯/15点	忍术で决着！	使用忍术造成致命一击
铜杯/15点	ダウン追い讨ちで决着！	使用倒地追击造成致命一击
铜杯/15点	觉醒状态で决着！	在觉醒状态造成致命一击
铜杯/15点	奥义中断！	中段对手的奥义
铜杯/15点	サポート追い讨ち、成功！	使用援助追击命中对手
铜杯/15点	追击阻止！	阻止对手的援助追击
铜杯/15点	これぞ忍の斗い！	在墙壁上战斗时造成致命一击
铜杯/15点	忍术激突！	忍术碰撞中获得胜利

火影忍者 疾风传 终极风暴2 NARUTO

本作将游戏模式改成了传统的日式 RPG 探索风格，各个场景切分成小段场景，加强了场景内素材收集的要素，剧情任务也需要与各个 NPC 交谈来推动而非以往的菜单选择任务直接开始。

重制版的 2 代白金难度在全系列中应该算是最高的，除了分散在各地需要探索的任务与收集外，还需要完成游戏的内置称号系统，称号包含网战达成胜 50 次负 20 次，相当花费时间。



主线任务部分

主线跟随任务的指引完成即可，其中 BOSS 战的评价都需要达到 S 级。S 级评价主要与胜利后剩余的血量有关，而本作 QTE 阶段输入成功的话会增加角色的血量，故初见战斗要达成 S 评价也不是特别困难的事情。顺带 QTE 成功（星星全亮）还关系到另一个收集奖杯。



在完成依赖 01 “呪いの人形回收” 后还会开启断章剧情，断章剧情达成后还需要前往火影大楼的屋顶完成十场试炼任务。

依赖任务部分

全部依赖达成是必然的，而其中几个贯穿游戏的依赖拥有自己关联的奖杯，例如击败诅咒人偶、收集真珠等。

诅咒人偶依赖会随着主线任务 “お悩み相谈” 后开启，之后玩家需要在各地击败人偶分身，共计 37 人 20 场战斗。每击败一次人偶都需要回到火影村与 NPC 交谈才能触发下一阶段，而人偶的出现也要随着剧情地图的推进才能遇见。



收集真珠则在第二章“甘栗甘”前与イズモ交谈获得任务，真珠散落在各个地图的地面上，基本上每到一个新的地点，注意一下地上有没有道具提示即可全部收集。全部收集后还需要返回木叶村将真珠交给イズモ获得奖励与奖杯。

通信好感度部分

在玩家获得了“传书鸟”的情况下，好友度1以上且不在队伍内的角色都会与鸣人进行通信。而提升好感度虽说可以通过任务、战斗、对话交谈来提升，不过最快的方法还是推荐直接购买礼物赠送，男性角色赠送参考书，女性角色赠送花，后期的金钱基本上是用不完的。



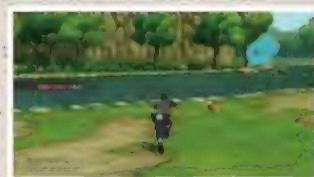
除此之外还会有4名剧场版中的角色登场，他们需要特别的物品才能提升好感度，在完成了依赖25“可怜花”后“甘栗甘”前出现的行商人会售卖与他们有关的通信道具。



道具收集部分

需要收集的物品有道具、忍具以及卡片，入手渠道也就只有任务奖励和商店售卖，基本上完成全部依赖任务或事件后便可以收齐。

而地图上的收集物品除了上文提到的真珠外，还有“记忆的欠片、物语の记录、激斗の记录”三样物品。前两者关系到奖杯的获取，后者则可以解锁主线剧情的重复挑战，在剧情战斗过的场地都可以很容易的发现这些收集品。



注意，“物语の记录”存在与PS3版相同的BUG，即全收集后与NPC交谈不会获得奖杯，以往PS3版只需要重启游戏便能获得奖杯，而PS4版只能在获得全部“物语の记录”前备份存档来规避这个BUG，务必小心。

全称号部分

游戏内置86个称号，大部分在流程中都能自然获取，下面列举一些需要特别注意的称号。

002	打击の	全模式战斗	达成40连击
007	ギリギリの	全模式战斗	体力5%以下KO对手
063	大金持ちの	剧情模式	消费总额100万两
066	店长の	剧情模式	店铺利用超过100次
067	直属の	剧情模式	在火影部屋再挑战主线战斗时取得所有特殊奖励
068	医疗の	剧情模式	使用10次便当
069	气まぐれな	剧情模式	捡到“大当たりの宝くじ”
070	真面目な	剧情模式	捡取“空き缶”30个
071	不真面目な	剧情模式	捡取“パチンコ玉”30个
072	隐れ里の	剧情模式	取得鸣人的火影装束
076	任务中の	剧情模式	在火影部屋再次挑战所有主线战斗
078	天然の	剧情模式	采取蘑菇50次
079	秘传の	剧情模式	使用高速移动の卷物20次
084	全知全能の	网络模式	排名赛获得50场胜利
086	残党の	网络模式	排名赛输掉20场比赛

称号中10~50号为每个人物使用30次，选择自由战斗模式，1P与2P使用的人物都算在内，能节约不少时间。

“空き缶、パチンコ玉”获得方法来自撞倒木叶村的招牌获得，“大当たりの宝くじ则是在拜祭过地藏菩萨后撞倒招牌获得。建议游戏开始就养成撞招牌的习惯。

火影鸣人装需要在通关后前往妙木山，在蛤蟆大师的房间里调查佛像便可获得，再与蛤蟆大师对话。

杯种/点数	奖杯/成就名称	取得条件
白金/10点	完全无欠のストームマスター	获得其他所有奖杯
铜杯/5点	序章クリア	完成序章
铜杯/5点	第一章クリア	完成第一章
铜杯/5点	第二章クリア	完成第二章
铜杯/5点	第三章クリア	完成第三章
铜杯/5点	第四章クリア	完成第四章
铜杯/5点	第五章クリア	完成第五章
铜杯/5点	第六章クリア	完成第六章
铜杯/10点	最终章クリア	完成最终章
银杯/10点	断章クリア	完成断章
铜杯/5点	ナルトの仲间たち	解锁鸣人伙伴们的使用权
铜杯/5点	ナルトの先生たち	解锁卡卡西、大和、凯、阿斯玛的使用
铜杯/5点	砂隐れの仲间たち	解锁我爱罗、勘九郎、手鞠、千代婆婆的使用权
铜杯/5点	历史に刻まれし三忍	解锁自来也、纲手、大蛇丸的使用权
铜杯/5点	暗跃する“晓”	解锁晓全员的使用权
铜杯/5点	动きだした“蛇”	解锁佐助、水月、香磷、重吾的使用权
铜杯/10点	「铁拳6」からの刺客	解锁拉斯的使用权
银杯/30点	全忍集合！！	解锁所有角色的使用权
铜杯/20点	スズ取り达人	铃铛演习战中获得S级评价
铜杯/20点	里の守护者	沙爆与艺爆中获得S级评价
铜杯/20点	傀儡翻弄	樱之舞中获得S级评价
铜杯/20点	止まらぬ暴走	禁断的激昂中获得S级评价
铜杯/20点	成长の差	亲友间的决斗中获得S级评价
铜杯/20点	四代目の背	疾风怒涛中获得S级评价
铜杯/20点	溢れ出る憎しみ	两名宇智波中获得S级评价
铜杯/20点	圧倒の仙人	仙神之战中获得S级评价
铜杯/20点	新风の予感	惊天动地中获得S级评价
铜杯/100点	知られざる瞬间	看过所有隐藏要素
铜杯/10点	咒いの人形全灭！	回收所有诅咒人偶
铜杯/10点	ブヒ～！！	回收所有通通的真珠
铜杯/10点	试炼达成！	完成十个试炼任务
铜杯/10点	依赖の达人	完成所有依赖任务
铜杯/10点	笔まめな忍	完成所有通信事件
铜杯/10点	みんな仲良し！	看过所有人的好友事件
银杯/50点	イベント完全制霸！	完成所有事件
铜杯/20点	チリをも逃さぬ	拾取500个道具
铜杯/30点	国をも动かす财力！	身上拥有999999两金钱
铜杯/30点	ポイント长者	用999999点风暴点数
铜杯/50点	忍具大好き！	获得所有忍具
铜杯/50点	よろず屋大繁盛！	获得所有道具
铜杯/5点	はじめての编集	编辑忍者卡片
金杯/50点	カードコレクター	获得所有忍者卡片
银杯/20点	通り名あれこれ	获得50个称号
金杯/60点	名前に困るってばよ	获得所有称号
铜杯/10点	交信忍もビックリ！	收集全部的传书鸟
铜杯/20点	复习完ぺき！	看过所有回想
铜杯/30点	完全再现の物语	故事收集率达到100%
铜杯/20点	长い间ありがとう！	游玩时间超过30小时
铜杯/30点	これが忍のスタートライン！	网络排位战中获胜一场
铜杯/50点	手练れの忍	网络排位战中获胜十场

文 八重樱 美编 01

深夜廻

しんよまわり

游戏版本 :1.01

日本一旗下大受好评的“虐杀小萝莉”系列迎来了最新作《深夜回》。同前作《夜回》一样讲述的依旧是少女独自一人徘徊于黑夜小镇的故事，虽然画风清新可爱，但实则画面表现很是血腥恐怖，属实日式恐怖游戏中难得的佳作。并且本作还对应了繁体中文版，有助于玩家完成各种解谜和理解剧情。

故事模式通关时间约为 7 小时
白金所需时间约为 9 小时



深夜回		日本一
深夜回		平台动作 中文版
2017年8月24日	本地1人	无对应周边
下载版售价为PS4：6980日元、PSV：5980日元		

PS4 PSV



系统说明

按键说明	
左摇杆	移动
左摇杆 +R1	快跑
左摇杆 +L1	水平移动
△	选择道具
□	扔出道具
○	拾取道具 / 推动 or 拿取物品
触摸板	开启 / 关闭手电筒
OPTIONS	开启 / 关闭菜单



玩法说明

●本作没有传统意义上的战斗。小女孩只能依靠灵性走位和道具才能免于被妖怪秒杀的命运。

●跑动状态下，在画面下方会看到一条横线，我们将其称为小女孩的体力。周围无妖怪时，跑动状态下体力消耗较慢，如周围出现了妖怪，跑动的话体力会急剧减少。因此进入妖怪视野之后，切不可盲目加速奔跑，要掌握好妖怪的攻击节奏，适时使用加速来避开攻击。

●在马路上游荡的妖怪，大多数都可以依靠走位以及看板、草丛等遮挡物来回避，少数妖怪，如独眼犬、提刀怪等，则需要使用小石头、纸飞机等道具吸引其注意力才能安全通过。

●此外还有一些特殊的妖怪，如有些小妖怪被手电筒的光照到就会逃跑，而像家具这类付丧神的妖怪，只要关掉光源就可以安全通过。

●本作在室外使用地藏像保存存档，室内使用电话保存，每次保存都需要支付 10 元钱。身上没钱的话就无法保存记录，但一般在存档点附近都是可以捡到 10 元硬币的。从第二章开始，玩家还可以使用地藏像在已经保存过的存档点之间传送，传送是不花钱的。但传送只能在一个小镇中进行(也就是说，无法从本镇传送至隔壁小镇)。

●角色死亡后会从上一次存档的地方复活，但玩家的进度会以死亡前为准。比如说死亡前我已经开启了某扇门（但这扇门是在上一次存档后才开启的），就算死亡重来，也会是门已开启的状态。



流程攻略

序章

教学关卡，跟随画面提示完成相应的操作即可。

第一章

●烟花大会结束后，按下触控板即可开启手电筒。

●沿着山路往下走，路过会熄灭的路灯后需要按住○键牵着小遥的手一起走。

●过桥后继续往前走，会捡到【收藏品：红色牵绳】。

●操作角色换成小遥，开启手电筒后会出现妖怪。妖怪的移动速度要略快于小遥，适当加速才可躲开它的追击。来到草丛附近后会自动躲进去，等妖怪离去后再出来就安全了。

●在地藏像旁可以捡到 10 日元硬币，接着可以在地藏像旁存档。

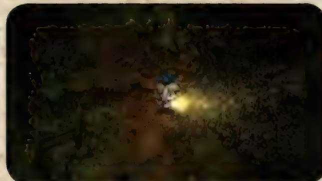
●下山途中还会遭遇几只鬼怪，基本靠灵性跑位就可以回避。

●下山后往左走就会出现一只巨大妖怪，往左跑，小遥就会藏身于一块看板后面，等待妖怪离去后才可安全脱身。之后入手【收藏品：破烂的护身符】。

●来到小唯家门口，留下一封信，之后就可以返回自己的家了。

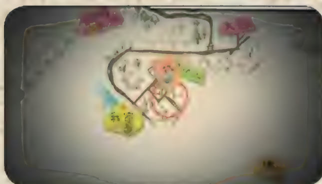
●小遥的家在河岸的另一侧，虽然从地图上看离小唯家不远，但由于施工的原因道路被阻断了，只能从地图右下方绕行。

收集





●从第一个存档点（地藏像）往右走，拐角处可以捡到【收藏品：松球果】。

●地图所示的位置（左侧屋子内有巨大眼珠怪）的小路尽头可以捡到【收藏品 ：拼图片 1】。




●地图所示的小路尽头可以捡到【收藏品 ：破洞的洒水壶】。旁边的小路上有触手怪徘徊，请小心通过。

第二章

●首先控制小唯往山下走，来到被割烂的杂志处，阅读后往家的方向走。因为小唯没有拿手电筒，所以是看不到道具提示的亮光的。不过靠近道具时依旧会有问号提示。

●看到地上出现血迹之后就跟着血迹走，阅读备忘录后，前方还会看到一只断手。

●躲过妖怪的攻击后，操作会切换成小遥。

●在卧室的桌子上可以更换护身符，如果携带破烂的护身符的话就可以持有最多 15 个小石头（不用护身符只能拿 10 个）。

●出门后会遇到茶子，跟随茶子来到告示板前，阅读到小唯失踪的消息。

●此时地藏像处会开启传送功能，玩家可以直接传送至曾经存档过的地藏处，传送是不用花钱的。

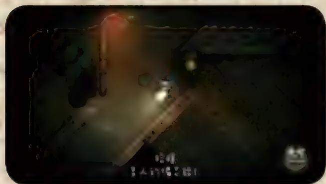
●往地图上标注的住宅区方向移动。中途遇到的独眼狗妖怪，需要对它丢石头才能令其离去。

●剧情中会捡到【收藏品 ：匆匆写下的备忘录】。

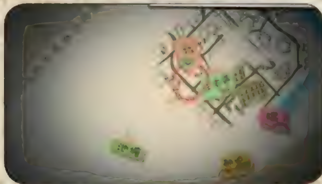
●然后继续沿路往左上方走，过桥时会出现 BOSS。

●这是玩家与缘天尊的第一次交手。总的来说不算很难，BOSS 只有在发出吼声后才会往前冲刺，此时加速跑远就可以。逃跑的路线较长，请掌握好加速的时机。来到垃圾堆前会看到一个破旧的洋娃娃，举起她战斗就会结束。

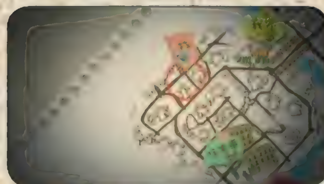
收集



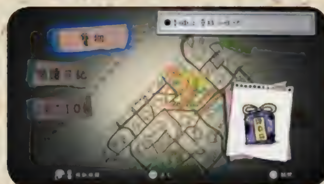

●在地图所示位置的地藏像前，可以捡到【收藏品 ：某人的备忘录 1】。

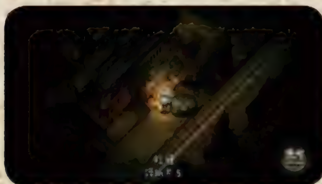
●拿到上一个收藏品后，往左下方走，在看板的左上方，便道上有一只徘徊的怨灵，【收藏品 ：某人的备忘录 2】就在马路与便道的交界处。

●在恐怖涂鸦的旁边，可以捡到【收藏品 ：某人的备忘录 3】。这块区域的敌人较多，特别是该收藏品的正前方阴影处就有一个妖怪隐藏在那里，很容易中招。但这个敌人只要不被手电筒的光线照到，就不会攻击小遥。

●【收藏品 ：某人的备忘录 8】所在的位置，如果从小路的右侧过来的话就会有个怨灵穷追不舍，从左侧走相对安全。




●在居民家门口的台阶上可以捡到【收藏品 ：碎纸片 5】。

第三章

●操作小唯来到台灯前，可入手手电筒。

●接下来的路是一本道。来到一间有蓝色纸箱和镜子的大屋子内，将房间四角的台灯全部开启即可。

●操作角色换成小遥。接下去需要前往图书馆。图书馆位于小遥家的最南侧。（在卧室的桌子上可以更换护身符为“布偶的右手”，效果是跑动时间稍微延长）。

●出门后传送至桥附近的地藏像，然后往轨道方向走。再移动至图书馆。

●先在地藏像处存个档，然后推开木箱，进入院子里。

●先往院子上方走，将木梯搬至窗户附近，然后就可以进入图书馆了。

●首先追随小唯来到地下的展览室门前，但是门被锁住了。返回一楼，来到前台时可以用电话保存存档。

●接下来要穿过图书馆的阅览区，注意这里不可以跑动或是离妖怪太近，否则会被妖怪秒杀（除非身边恰好有蓝色纸箱躲避）。

●经过一个电话存档点后，还会出现一种打着探照灯旋转的敌人，被照到也同样是秒杀的（除非身边恰好有蓝色纸箱躲避）。

●进入职员室，在尽头桌子附近捡到【重要物品 ：图书馆的钥匙】。

●拿到钥匙后，在身后就有一扇门可以用钥匙开启，这样就能直接前往地下了。

●进入展览室前先保存一下。进到展览室需要应对缘天尊。这场战斗要诱使缘天尊破坏掉土偶的玻璃罩。土偶位于左下角第二个玻璃罩内，诱使缘天尊击碎玻璃罩后捡起土偶战斗就会结束。入手【收藏品 ：老旧的勾玉】。

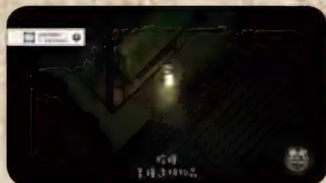
●胜利后从右上角的出口出去，走过一条走廊，存档后进入锅炉房。锅炉房里的飞行系妖怪，可以用纸飞机来吸引住它的注意力。

●穿过锅炉房就会回到本章一开始小唯所在的区域。但此时原本静止不动的陶罐也成了妖怪。只有关掉全部电源（台灯和手电筒）才能令其静止不动。

●接下来的战斗，需要小遥关

闭掉房间4个角落的台灯（也就是小唯一开始打开的那4个）。小遥在移动时，在手电筒光线照射的前方就出现小唯外形的敌人，并且移动速度要快于小遥。所以在靠近台灯前，建议玩家先将手电筒照向其他地方，改变敌人出现的位置，以免在台灯前被围困。另外场地上还有很多蓝色的纸箱可以用来回避敌人和回复体力。只要关掉一盏灯，周围的敌人就会消失。全部4盏灯都熄灭后，战斗就会结束

收集



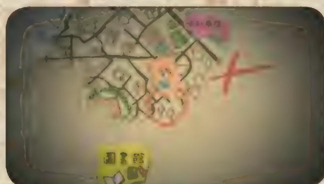

●过了轨道后南侧的住宅区的小巷内，走过去时会被绊一下，直接调查就可入手【收藏品 ：某种透明物品】（并可解锁一个奖杯）。



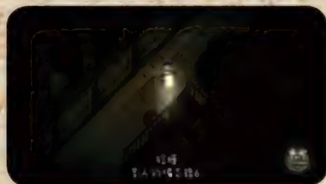
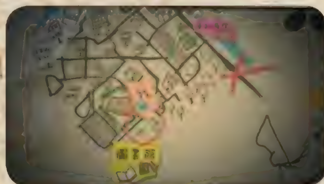

●地图所示的位置，马路中间可以捡到【收藏品 ：碎纸片3】。




●此处可捡到【收藏品 ：某人的备忘录4】。

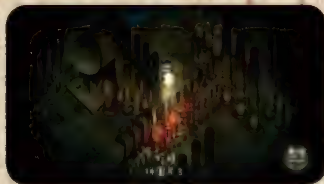
●小巷的尽头可以捡到【重要物品 ：蓝色石狮子】。

●前往图书馆的路上可以捡到【收藏品 ：某人的备忘录6】。



●图书馆一楼的书架处可以捡到【收藏品 ：少女漫画】。



●图书馆锅炉房左上角的拐角处可以捡到【收藏品 拼图片3】。

第四章

●首先控制小唯在房间里移动、调查。她是离不开这间屋子的，只要不断调查各种能调查的地方（重复调查也可以）就行，时间到了就会切换主角。

●出门后会遇到茶子，之后跟随茶子前往废弃屋。

●进入废弃屋的院落后，在左上方的铁丝网处可以获得【重要物品 ：生锈的老虎钳】。然后用它就可以开启废弃屋的大门了。

●废弃屋内依旧是使用电话进行存档。一楼有很多地板是塌陷状态，无法直接通行，只能从左侧走廊绕行过去。

●厕所的马桶旁可以捡到纸飞机，这个道具是应对飞行系妖怪和提砍刀的妖怪的唯一道具，应尽可能地入手。

●穿过餐厅就可以上二楼了。先保存一下存档，然后从电话旁边的门进入走廊，前往上方门前有血的洗手间。进入之后房门就会被强制锁上，并且室内一片漆黑。在房间中徘徊一会儿，会被传送至有大钟的卧室。

●卧室依旧是出不去的，徘徊片刻后被传送至有洗脸池的房间，入手【收藏品 ：蓝色涂鸦】。

●原路返回，会看到第一扇门前有一滩血，调查床铺，入手【收藏品 ：漆黑涂鸦】。

●准备离去时房门再度上锁。此时会出现妖怪提示，躲进柜橱中直至妖怪离去，出来后会被传送至新房间。

●靠近这个房间的门时手电筒会灭掉，反复熄灭5次后来到书房。从书房右上方的门进入仓库，在尽头可以捡到【收藏品 ：某人的随身记事本】。

●返回书房，调查地面上的黑影，入手【重要物品 ：书斋的钥匙】。就可以开门离去了。

●返回电话处，前往下方的房间。进去后在地面上捡到【收藏品 ：深红涂鸦】。

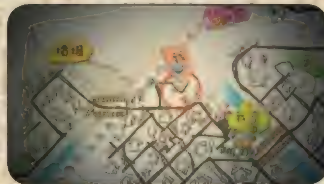
●前往3楼。进入走廊后会看到一个小孩子怨灵，进入他身后的房间。手柄开始震动后马上躲进前方壁橱中，再出来就会看到满地鲜血。准备离去时会入手【收藏品 ：绘图日记】。

●追随血迹前往顶层。存档后依旧是前往走廊。接下来一段路有很多致死陷阱，玩家需要特别小心。首先是会从高处摔下瓷器，下落前地面上有黑点提示→接着会看到三个并排的柜子，第3个柜子会伸出尖刺，玩家需要先诱使其攻击后再前进→楼梯上会滚下罐子→上楼梯后马上对面的桌子就会冲过来→接下来会有两把椅子追随玩家，并且吊灯也会砸下来→然后继续是从高处掉下瓷器→楼梯上罐子很多，请灵性回避→第二个柜子会倒下来→终点。

●进入房间后就是本章的BOSS战了。依旧是和家具们的交手。首先是椅子，绕着桌子躲避就行，一定时间后就会碎掉；接着是桌子，桌子只会走十字路线，掌握好这个规律就不难应对；接下来是油画和吊灯，注意观察它们在地面上的影子来回避，吊灯砸落5次后就会损坏；最后是烛台，玩家要诱使烛台的火苗去点燃身后的那棵长满眼珠的圆木。成功的话本章就结束了。




收集

●在地藏像右侧可以捡到【收藏品 ：某样东西的零件1】，注意旁边有个小孩子怨灵会穷追不舍，建议先在地藏像处保存一下。

●地图所示的位置可以捡到【收藏品：区域报纸】。

●在坟场可以捡到【重要物品：红色圆石】。

●绕进废弃屋的小路上可以捡到【收藏品：碎纸片 4】。

●废弃屋左下角的树前可以捡到【重要物品：某种把手】。

●废弃屋东侧的树下可以捡到【破掉的餐具】。

●废弃屋一楼，有两个小孩子怨灵的房间中，椅子旁边可以捡到【收藏品：放屁坐垫】。

●废弃屋一楼大厅，柱子后面可以捡到【收藏品：拼图片 4】。

●有砍刀怪的房间中，可以捡到【收藏品：假牙】。

第五章

●控制小唯往左走直至遇到茶子。

●控制小遥穿过田地和神社前往家右侧的树林方向。

●树林中有不少由废弃的家具变成了妖怪，只要关掉手电筒的电源就能安全通过。被电视挡住去路的地方，则需要开启手电筒电源，引诱电视机排成一条线后就可以通过了。

●来到铁丝网前，先保存一下，然后打开铁丝网的门，可获得【重要道具：机器人的右手】。

●进入铁丝网后的区域，缘天尊会出现。这场战斗需要捡起场地内 5 个机器人的零件，拼成完整机器人才能存活。战斗难度较高，想要一口气捡到全部的零件是非常困难的，玩家可以利用废汽车来回复体力。从废汽车中出来后缘天尊暂时不会出现，利用这一空隙可以捡取道具。但要注意缘天尊很有可能突然出现在身后，走位要谨慎。战斗结束后入手【收藏品：勇气的徽章】。

●从面前的铁门出去，进入废弃电车后往右一直走。靠近出口时会出现敌人，赶紧跑出去就行了。

●出去后雨女还是会穷追不舍，她的攻击方式就两种，一是在地面上洒下鲜血，走上去就会减速；二是扑过来，只要确保不被减速就不难躲开。来到桥上后雨女就不会再追了。

●过桥后会看到一把红色的伞，把它带给雨女，可入手【收藏品：白色手帕】。

●继续往前走遇到茶子，本章结束。

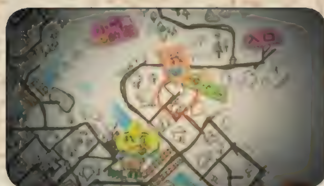
收集

●地图所示的草地尽头可以捡到【收藏品：暖暖包】。

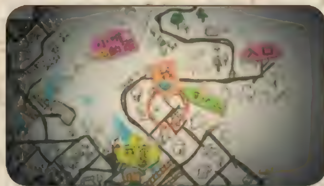
●小遥家对面的三角区域内可以捡到【收藏品：拼图片 2】。

●在小遥家左侧小路的尽头可以捡到【收藏品：蝉壳】。（需绕行）

●在废弃屋地藏像下方的树下可以捡到【收藏品：凹陷的球】。

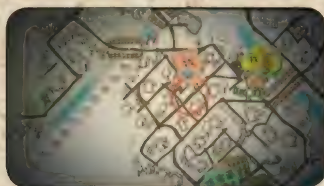
●在小唯家斜对面的空地处可以捡到【收藏品：犬用玩具】。

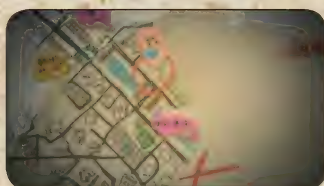
●同一片区域，还能捡到【收藏品：某种东西的蛹】。



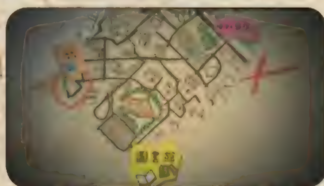

●从住宅区前往轨道的桥的看板处，走过去会出现一大批婴儿怨灵，赶紧躲到看板后面，待怨灵经过后就可以在后方捡到【收藏品：干瘪的气球】。

●地图所示住户的院子里，可以捡到【收藏品：四叶幸运草】。

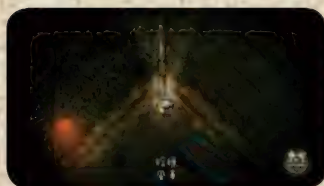
●便利店对面的草坪上可以捡到【收藏品：兔脚】。

●图书馆尽头有石狮子的空地上，可以捡到【收藏品：风铃】。




●在地图所示区域的道路尽头，可以捡到【收藏品：拼图片9】，去的路上会遇到一只提刀怪，需要用纸飞机来引开它。



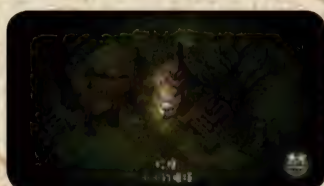

●地图所示区域可以捡到【收藏品：风车】，沿途有提刀怪和虚无灵，需准备好纸飞机。




●地图所示的地方可以捡到【收藏品：破损的公告】，但要等婴儿怨灵爬过后才可拾取。




●水塘上方的圆形区域内可以捡到【收藏品：脚踏车坐垫】。



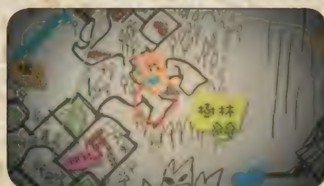

●地图所示的石碑旁可以捡到【收藏品：小小的蜡烛】。



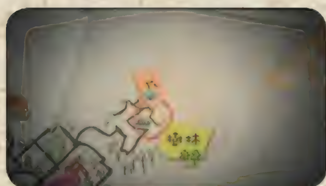

●田地的尽头可以捡到【收藏品：泥巴团】。



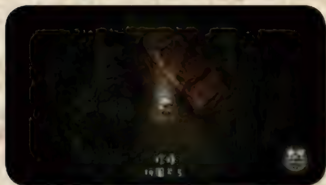
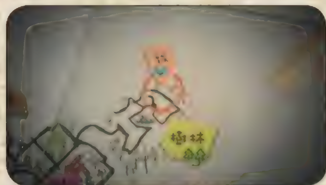

●田地上方的角落处可以捡到【收藏品：某人的备忘录5】。

●森林的地藏像存档点前可以捡到【收藏品：空盒子】。

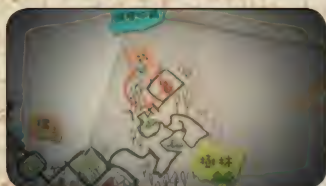
●森林的铁塔旁会捡到【收藏品 :某样东西的零件 2】。

●森林的废旧汽车旁可以捡到【收藏品 :拼图片 5】。




●森林的一排汽油桶后面可以捡到【收藏品 :车牌】。

●成功拼装出机器人击退 BOSS 后 从铁门出去左侧可捡到【收藏品 :奖杯】。

第六章

●先和茶子对话，然后控制小唯往山里走。这段路上的妖怪是会攻击小唯的，注意回避。虽然小唯看不到地图，但不能去的地方都有妖怪把守，也不会迷路。在小唯家门口会看到小遥之前留下来的书信，上山后会有剧情。

●小遥被夜回大人抓到了前作中曾经出现过的工场。往前走一点会出现夜回大人，然后需要马上加速跑到楼梯上，才能躲开攻击。

●下到地面后往地图右上方走，会看到两只妖怪。这里需要先将对面的木板拿过来，等到红触手怪移动至下方后再举着木板走过去，并将木板搭在水沟上。

●走过木板后直接往右走，会看到夜回大人，在夜回大人上方是存档点。

●往下走会遭遇敌人，之后往反方向逃跑即可，到路的尽头时小遥会自动躲入草丛中。

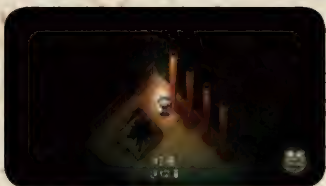
●继续沿着小路走，躲避敌人的追击，就可以离开工场了。

●出去后保存一下存档，接下来是 BOSS 战。这个 BOSS 有三种攻击方式 :1. 短手臂，只要不站在 BOSS 身边即可 ;2. 长手臂，伸出来之后有提示，离开手臂的行动轨迹 ;3. 放出一团紫色烟雾(无伤害)，之后会变成一个眼球怪，但只会持续数秒。总的来说战斗难度不算高，但路程很远，容易出现失误。跑到神社处战斗就会结束了。

●离开神社，跟随茶子返回自己的小镇，前往之前小唯留下信的地方。



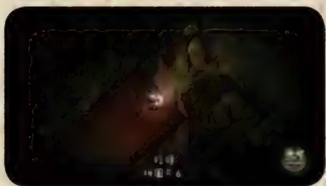
收集




●被抓到工场后，躲过第一次夜回大人的攻击，上高架桥后往左下方走，在破碎的天窗旁，可以捡到【收藏品 迷你车】，注意回避红触手怪。



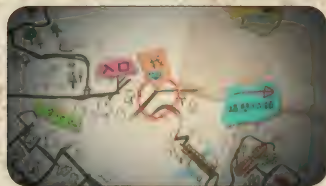

●从高架桥下来后往左上方走，在两个小孩子怨灵之间可捡到【收藏品 :玩具戒指】。




●地图所示位置，红色铁板走到尽头，可捡到【收藏品 :拼图片 6】。




●地图所示位置 需要躲过好几个敌人 在屋檐下(肉眼不可见光斑)，可以捡到【马口铁胸章】。

●打完本章 BOSS 返回自己的小镇后，在路上可以捡到【收藏品 :碎纸片 7】。

第七章

●离开家前往后山。往山上前行时会被妖怪夹击，跟随茶子钻进树丛中，再从路灯的位置出来。返回山下往右走，捡到【重要道具 :下水道的钥匙】后，进入下水道中。

●下水道中看不到地图，基本跟随着老鼠行动即可。捡到【重要物品 :沾满淤泥的钥匙】后，会出现泥巴怪。赶紧往反方向走，开启黄色的门。

●进入房间后，泥巴怪就会消失。调查房间中的海报 ,答案随便选，然后躲进旁边的蓝色纸箱中，等待妖怪离去，可以在地面上捡到【重要物品 :红色钥匙】。

●出门后直走，看到从水里伸出手的地方后不要跟随老鼠，而是直接过桥往右走。走到尽头用红色钥匙开门，后面有存档点。

●继续跟随老鼠前进，来到第

二个房间中，这里可以捡到道具“垃圾袋”。调查墙上海报，随便选择答案，然后使用垃圾袋来隐藏。等妖怪离去后，从另一侧的门出去。

●上楼梯开门后会看到两扇门。正对面写着“EXIT”字样的门外是存档点，走另一扇门会来到高架桥上。桥上会出现人面蟹和7个火球，人面蟹只会横向移动，火球出现一段时间后就会爆炸。

●走过高架桥后保存一下存档。下一个房间会出现老鼠妖怪，赶紧往前跑，推开箱子后和茶子汇合，它就会帮助我们赶走敌人。

●来到户外后一直往右走，BOSS出现。这个BOSS采用的是用手压地的攻击手法，小遥碰到手指就会被秒杀。压地分为轻压和重压，轻压手臂挥动的范围较小，重压前BOSS的眼睛会发红光，并且手臂会抬起一段时间。这个BOSS看似很难，但攻击是有规律可循的，首先是右手→左手→右手→右手→右手的顺序，玩家让小遥保持在BOSS垂下的头发附近左右移动即可，随后BOSS会抬起左手，此时可以从其手下穿过往右跑。下一次是先左手→右手，然后可以从抬起的左手下方穿过。第三次，左手→左手→右手→右手→左手，接着茶子就会出现了。

●胜利后继续往右走，之后的选项可以随意选择。

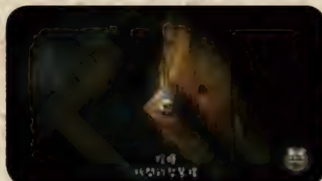




收集



●下水道中，在第一次出现从水中伸出大手的地方，过桥后往左走到尽头，可以捡到【收藏品 :骰子】。



●从使用垃圾袋回避妖怪的房间出去后，在对面的小路上可捡到【收藏品 :拆开的智慧环】（靠近时会出现婴儿怨灵，先让怨灵经过，再过去取得）。

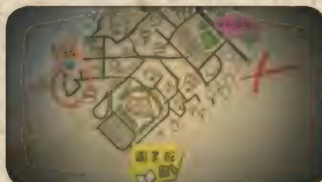


●在下水道的高架桥上，有大量火球出现的区域往左走会看到一个提刀怪。用纸飞机吸引其注意力后，就可以在尽头捡到【收藏品 :怀表】。



●第三次遭遇人面蟹的地方，往左走到尽头，可获得【收藏品 :拼图片7】。





●战胜本章的BOSS之后在前方的路上可以捡到【收藏品 法螺贝】。

第八章

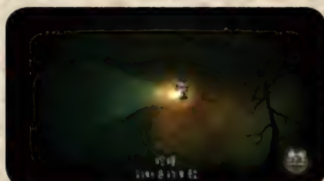
●和茶子汇合后往山里走。这里会有一种黑毛球状的妖怪，用手电筒照射它就可以驱赶。白色的木桩是泥巴怪，不靠近就不会惊动它们。

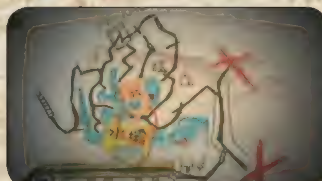
●过了一个地藏像存档点后会出现巨大的黑色妖怪，小遥一定要躲进前方不远处的看板后面才能安全回避。

●接着缘天尊出现。跑一段路后茶子会出来帮忙，抱起它藏到看板后，会有一段剧情。接着跑到路的尽头，捡到【重要物品 :老旧的钥匙】，返回地藏像附近，开门。

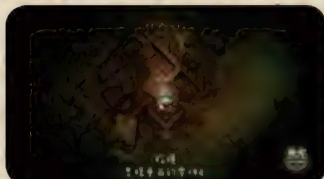
●继续往前走来到神社。走到最里侧，剧情后要与缘天尊交手。这场战斗需要把石板上的全部垃圾都搬开，只要石板全部亮起，就算成功。

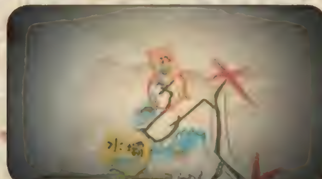
收集





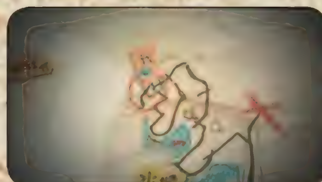
●地图所示的位置可以捡到【收藏品 :彩虹色的贝壳】。





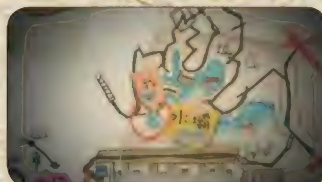
●地图所示的废墟上可以捡到【收藏品 :某样东西的零件4】。





●用老旧的钥匙开门后，在废墟的拐角处可捡到【收藏品 拼图片8】。





●进入神社前的平地，水边可以捡到【收藏品 :将棋棋子】。

第九章

●之后往地图右上方走就是与小唯的交战（往左走可以来到观景台和后山）。

● BOSS的攻击方式有以下几种：

1. ×型放射攻击，上下或左右移动回避。

2. 十字放射攻击，往斜角方向移动回避。

3. 追踪弹，需要小遥持续移动。

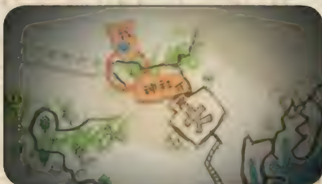
4. 由内向外的扩散攻击，看到红点呈圆形组合时站在原地不动即可。

这场战斗需尽可能靠近小唯（但不要完全贴到BOSS身旁），因为小唯在使用一组攻击之后就会变回人形态，此时要去和她对话，离得太远的话会赶不上。反复对话三

次战斗就会结束。入手【收藏品：红色绸带】。

●胜利后继续往前走，在墓碑处入手小唯的遗书。

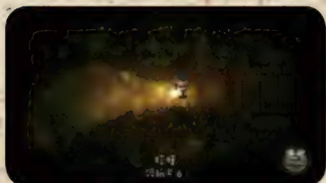
收集

●在神社战斗完之后，前往观景台的路上可以捡到【收藏品：奇异的香菇】。




●观景台的悬崖边可以捡到【收藏品：某样东西的零件3】。




●从神社前往后山的小路上，可以捡到【收藏品：碎纸片6】。

终章

●一开始会重复序章时的基础操作。往左一直走，来到小唯自尽的地方，如果调查了红色绳子，小遥也会结束自己的生命。正确做法是往回走，可以捡到【收藏品：碎纸片1】。继续往右走，无论系统如何提示让你往左走都不要同意，反复数次后缘天尊会来帮忙。在它离去的地方会捡到【重要物品：红色的裁布剪刀】。

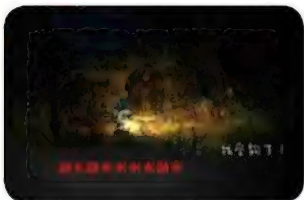
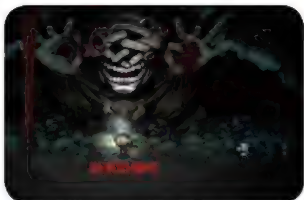
●进入洞穴，一边剪断红线一边前进。在地藏像前入手【收藏品：碎纸片2】。

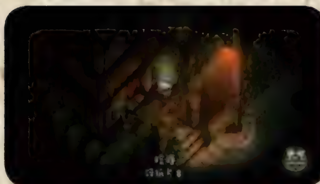
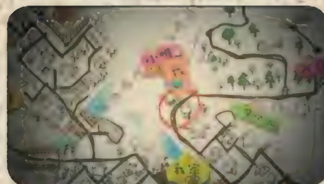
●请遵循小唯的提示来操作。只要剪断红线，穷追不舍的妖怪就会消失，但妖怪的移动速度很快，需合理安排加速的时机。

●继续往前走就是真·BOSS战了。但这场战斗和之前的相比可是简单太多了。BOSS会在场地上配置4条红线，需要小遥依次剪断。每剪断一根红线，BOSS就会说一句话，一定不要按照他所说的做，比如第一根红线断掉后他让你不要移动，就赶紧跑；第二根红线断掉后他让你快去剪红线，此时先不要着急去剪，在周围徘徊一下直到字幕消失再剪就安全了；第三根红线断掉后他让你快跑，你就站在原地不动即可。

●之后无数红线会缠上小遥的左手，先选择“不剪断绳子”，再选择“剪断绳子”。缘天尊出现后，控制小遥往右走。

●选择放手，游戏结束。

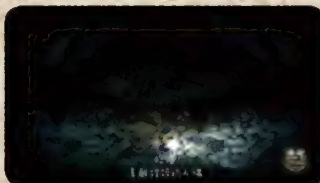



●通关后调查小唯家门前的亮点可入手【收藏品：碎纸片8】。同样还是在小唯家的门口，可以入手【收藏品：给小唯的留言信】。



●带上茶子去下水道，这样一来泥巴怪就不会出现。跟随老鼠前进，可以来到一间门口染血的房间内，这里有个提刀怪需要用纸飞机来吸引其注意力，在它身旁可以捡到【收藏品：断掉的幸运手环】。



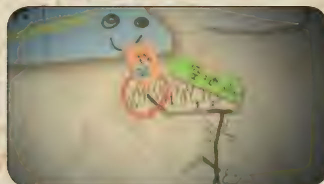
●返回最终BOSS战的区域，可以捡到【收藏品：支离破碎的人偶】。




●调查废弃屋入口附近的公鸡，入手【收藏品：公鸡造型摆设】。



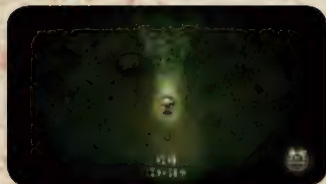

●隔壁小镇，前作主人公家门口可以捡到【收藏品：褐色的邮票】。

●隔壁小镇，学校的地藏像前可捡到【收藏品：弯曲的尺】。




●隔壁小镇，学校东侧的空地上，可捡到【收藏品：存钱筒】。




●隔壁小镇，地图所示的空地上，可捡到【收藏品：深红领巾】。




●隔壁小镇，商店街所示位置，可捡到【收藏品：小钢珠】。




●隔壁小镇，学校正门前的马路上可以捡到【收藏品：口琴】。




●隔壁小镇，前作主人公家右侧的公园内可以捡到【收藏品：棒形磁铁】。秋千附近可以捡到【收藏品：某样东西的零件5】。




●隔壁小镇，右上方的隧道入口处可以捡到【收藏品：水晶骷髅】。




●隔壁小镇，住宅区的小神社内可以捡到【收藏品：猜谜字典】。



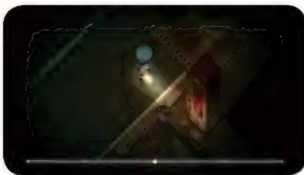

●隔壁小镇，树林的铁轨上可以捡到【收藏品：拼图片10】。



分支事件

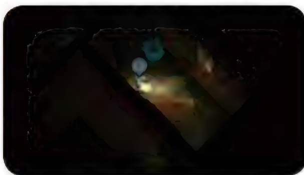
厕所的花子

花子位于隔壁小镇商店街（如地图所示），碰她一次她就会逃走，但也只会出现在商店街的区域。连续碰触4次后，花子离去，并留下【可用物品：人偶】。




鲶鱼须

通关后重新返回下水道，会出现地震的剧情。来到第一个房间中会看到一块木板，先打开另一侧的黄色的门，然后举着木板一路走会来到一处水管入口（走的方向不对会出现妖怪）。将木板放上去后就可以进入水管内，继续往深处走，在尽头会看到巨大鲶鱼怪，离去时可以捡到【收藏品：鲇鱼须】。之后继续往前走就可以离开下水道了。



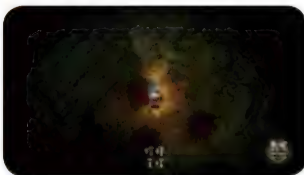

蜈蚣神社

还是发生在隔壁小镇的分支事件。到商店街的神社，往钱箱里丢10元钱（直接丢就可以了，无需调查），之后就可以捡到盐×5。在商店街区域存在7只只能用盐才能消灭的妖怪，位置如图所示。但是玩家身上只能携带5包盐，因此需要中途回神社补充道具。盐要离妖怪比较近的距离撒才有效果。消灭全部7只妖怪后，返回神社，可以从前作女主角处获得【收藏品：百足护身符】。



把手与草帽

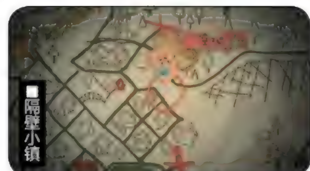
这个分支需先入手【重要物品：某种把手】（详情请见第四章的收集）才能完成。前往坟场左下方的住宅区，用"某种把手"开启铁丝网的门进入。往里走，血迹上的黑影不要碰到，尽头血迹上的黑影会冲过来，玩家需要小心慢慢移动，诱使他攻击，之后就可以安全捡到【收藏品：草帽】了。




不祥的涂鸦

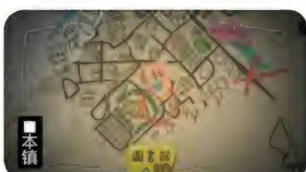
在自家小镇和隔壁小镇的街道上，会看到不祥的涂鸦，共计10个。全部调查一遍后，可以在最后一处入手【收藏品：涂鸦面具】。之后再调查涂鸦的话就会出现巨大的老人的头。10个涂鸦所在位置请参照下图。

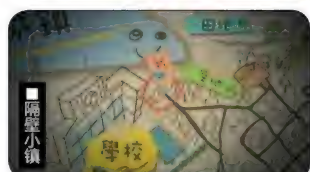








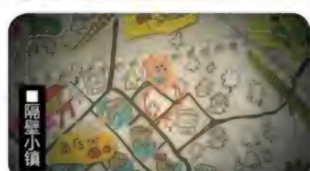












独语之灵

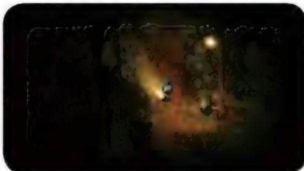
在田地所示的这个位置，走过去后藏到草丛中会听到有人说话。他会提醒你妖怪还没有离去，不要出来。直到他说“可以了”再从草丛中出来，就可以捡到【收藏品：蠕动的毛球】。






鸣铃的灯笼

在后山的地藏像旁，有4个灯笼石柱。走过去时会听到铃声，稍后地面上就会出现血脚印。此时千万不要动，一直等到脚印彻底消失后出现最后一声铃响，才可以移动。直走可以捡到【收藏品：诡异的壶】。




穷追的头颅

从住宅区两座建筑中间的小路，由北往南走，接近南侧出口时会出现巨大的头颅怪。之后继续往右跑，躲到看板后等妖怪消失，返回妖怪出现的地方可以捡到【收藏品：大臼齿】。

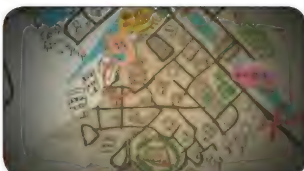



赤石狮与青石狮

该支线事件需要先入手【重要物品：蓝色石狮子】（详情请参见第三章的收集）和【重要物品：红色圆石】（详情请参见第四章的收集）。

前往图书馆上方的小神社，调查石狮子后，将“蓝色石狮子”放入其中。然后往下走，路口会遭遇青石狮头。将其引诱至神社后调查石狮子即可。玩家需要特别注意青石狮子头的移动轨迹，小遥左右移动时它会从身后出现，前后移动时会从侧面出现。因此在靠近神社的石狮子时，需要特别注意，当声音消失后就要留意狮子头出现的方向，好及时回避。

之后前往地图左侧圈出来的小区域，将“红色圆石”放入石狮子中后，再引诱赤石狮子头到石狮旁即可。消灭两只石狮子头后，可入手【收藏品：石狮子组】。

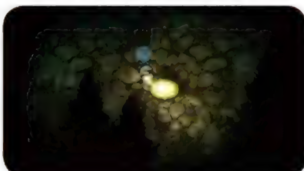
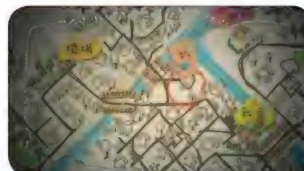

▲蓝石狮像所在地


▲赤石狮像所在地

某样东西

需要入手【收藏品：某样东西的零件1～5】后才能完成本任务。前往地图所示的地方，调查地面上的光斑，将零件放进去后入手【收藏品：神奇小石头】。

之后返回自家，进门后会听到门铃响，来到门外，可捡到【收藏品：收音机】。

投物之池

站在池塘上方的圆形区域内向池塘内丢小石头，丢进去的小石头会出现在身后所以不用担心道具不足的情况。连续投掷 10 个之后会出现骷髅怪，这个妖怪只能用“盐”来驱散（盐可以在隔壁小镇商店街的神社中，向钱箱投钱获得）。驱散后可捡到【收藏品 鱼的木乃伊】。



自动贩售机的异次元

地图所示的这条小路尽头有一台自动贩售机。连续往里面塞 5 次 10 元钱就会被抓进异次元空间。这个空间中有大量贝壳，其中白色贝壳是可以被推动的。贝壳不会攻击小遥，但白色贝壳被推动一段时间后就会打开，并召唤出烟雾妖怪。跑开一段距离后烟雾就会消散了。最后将白色贝壳推入水就会返回现实，并可以捡到【收藏品 巨大贝壳】。



哭泣的石头

地图所示的位置上有一块哭泣的石头，玩家需要将其搬运至住宅区方向的终点。拿起石头后，地面上就会出现小石子的指示，跟着走就行了。但由于搬运状态下是无法使用手电筒的，某些妖怪就看不到，如果听到心跳速度很快的话，建议还是先放下石头找地方躲藏吧。将哭泣的石头放到目的地的小石头旁，剧情后就可以入手【收藏品 ：小判金】。



废弃屋之柱

通关后返回废弃屋，进去后屋子的灯就会熄掉。绕行至一楼大厅的木柱处，关掉手电筒后调查木柱，之后可入手【收藏品 ：老旧木材】。



梅莉的电话

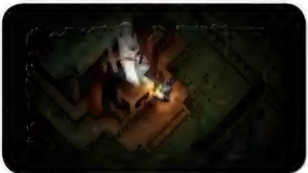
地图所示的小道上有一部手机，靠近就会响起。捡起手机后，等待铃声响过 7 次再接听，梅莉就会出现。玩家需马上隐藏到看板后或是对梅莉丢“人偶”（“厕所的花子”任务可获得）才能存活。等梅莉离去后，可以捡到【收藏品 ：坏掉的手机】。





田地的神社

往田地那边的神社钱箱中投入 15 次 10 元钱后，可以在右上方捡到【收藏品 ：稻草束】。（钱不够有两个解决方法，一是携带“老旧的勾玉”，钱会自动增加；二是去自家门口存档点附近的自动贩售机反复刷）





与前作主角的对话

通关后，玩家可以在隔壁的小镇中遇到前作的女主角。一共会遭遇 5 次，分别是 ：

第一次 ：进入隔壁小镇就会看到她。移动至商店街的神社，与其反复对话。

第二次 ：在平交道口与她反复对话，小女孩离去后可捡到【收藏品 ：某人的备忘录 7】。



第三次 ：这次需要先被夜回大人抓进工场。和前作一样，通关后，小遥在镇上行走时就有一定概率会被夜回大人抓走，但不能携带茶子。另外，通往隔壁小镇的那条路上有个地藏像，往 左走（墙壁方向）是必定会出现夜回大人的。来到工场后依旧是往出口方向走，看到夜回大人后就可以进入之前无法进入的草地，并入手【收藏品 ：枯萎的花】。然后在图示的地方，可以找到前作女主角。



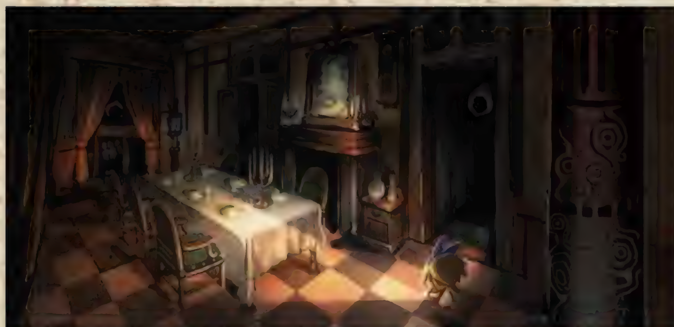


第四次 ：先回家一趟，带上茶子。然后前往前作埋葬小狗的地方，会遇到前作女主角。对话后她会离去，调查墓碑，茶子就会跑掉。之后传送至前作女主角的家门口，剧情后入手【收藏品 ：录音带】。



第五次 ：隔壁小镇右上方的隧道口处，走过去前作女主角就会出现（如果没有出现，建议先回自己小镇一次）。对话后入手【收藏品 ：小花】。







收藏品一览

序号	物品	入手方法
		第一页
1	手电筒	剧情入手
2	蓝色缎带	剧情入手
3	破烂的护身符	剧情入手
4	布偶的右手	剧情入手
5	老旧的勾玉	剧情入手
6	绘图日记	剧情入手
7	勇气的徽章	剧情入手
8	鲶鱼须	支线事件“鲶鱼须”入手
9	茶色的小狗	通关入手
10	小花	第 5 次与前作女主角对话后入手
11	百足护身符	支线事件“蜈蚣神社”入手
12	匆匆写下的备忘录	剧情入手
13	蓝色涂鸦	剧情入手
14	漆黑涂鸦	剧情入手
15	某人的随身记事本	剧情入手
16	深红涂鸦	剧情入手
17	来自小唯的信	剧情入手
18	红色缎带	剧情入手
19	给小唯的留言信	参照终章的收集
20	碎纸片 1	参照终章的流程
21	碎纸片 2	参照终章的流程
22	碎纸片 3	参照第 3 章的收集
23	碎纸片 4	参照第 4 章的收集
24	碎纸片 5	参照第 2 章的收集
25	碎纸片 6	参照第 9 章的收集
26	碎纸片 7	参照第 6 章的收集
27	碎纸片 8	参照终章的收集
28	泥巴团	参照第 5 章的收集
29	玩具戒指	参照第 6 章的收集
30	褐色的邮票	参照终章的收集
		第二页
1	风车	参照第 5 章的收集
2	破洞的浇水壶	参照第 1 章的收集
3	马口铁胸章	参照第 6 章的收集
4	彩虹色的贝壳	参照第 8 章的收集
5	断掉的幸运手环	参照终章的收集
6	风铃	参照第 5 章的收集
7	弯曲的尺	参照终章的收集
8	奇异的香菇	参照第 9 章的收集
9	车牌	参照第 5 章的收集
10	放屁坐垫	参照第 4 章的收集
11	存钱筒	参照终章的收集
12	怀表	参照第 7 章的收集
13	凹陷的球	参照第 5 章的收集
14	小小的蜡烛	参照第 5 章的收集
15	暖暖包	参照第 5 章的收集
16	蝉壳	参照第 5 章的收集
17	塑胶鸭子	参照第 8 章的收集
18	深红领巾	参照终章的收集
19	少女漫画	参照第 3 章的收集
20	破掉的餐具	参照第 4 章的收集
21	小钢珠	参照终章的收集
22	干瘪的气球	参照第 5 章的收集
23	某种东西的蛹	参照第 5 章的收集
24	将棋棋子	参照第 8 章的收集
25	口琴	参照终章的收集
26	拆开的智慧环	参照第 7 章的收集

序号	物品	入手方法
27	兔脚	参照第 5 章的收集
28	水晶骷髅	参照终章的收集
29	猜谜字典	参照终章的收集
30	四叶幸运草	参照第 5 章的收集
		第三页
1	骰子	参照第 7 章的收集
2	松球果	参照第 1 章的收集
3	假牙	参照第 4 章的收集
4	脚踏车座垫	参照第 5 章的收集
5	迷你车	参照第 6 章的收集
6	法螺贝	参照第 7 章的收集
7	棒形磁铁	参照终章的收集
8	破损的公告	参照第 5 章的收集
9	空盒子	参照第 5 章的收集
10	区域报纸	参照第 4 章的收集
11	某种透明物品	参照第 3 章的收集
12	犬用玩具	参照第 5 章的收集
13	支离破碎的人偶	参照终章的收集
14	奖杯	参照第 5 章的收集
15	草帽	支线事件“把手与草帽”入手
16	蠕动的毛球	支线事件“独语之灵”入手
17	诡异的壶	支线事件“鸣铃的灯笼”入手
18	大臼齿	支线事件“穷追的头颅”入手
19	石狮子组	支线事件“赤石狮与青石狮”入手
20	涂鸦面具	支线事件“不祥的涂鸦”入手
21	神奇小石头	支线事件“某样东西”入手
22	鱼的木乃伊	支线事件“投物之池”入手
23	巨大贝壳	支线事件“自动贩售机的异次元”入手
24	小判金	支线事件“哭泣的石头”入手
25	公鸡造型摆设	参照终章的收集
26	老旧木材	支线事件“废弃屋之柱”入手
27	枯萎的花	第 3 次与前作女主角对话后入手
28	坏掉的手机	支线事件“梅莉的电话”入手
29	稻草束	支线事件“田地的神社”入手
30	白色手帕	参照第 5 章的流程
		第四页
1	收音机	支线事件“某样东西”入手
2	录音带	第 4 次与前作女主角对话后入手
3	拼图	收集齐全部 10 枚拼图片
4	拼图片 1	参照第 1 章的收集
5	拼图片 2	参照第 5 章的收集
6	拼图片 3	参照第 3 章的收集
7	拼图片 4	参照第 4 章的收集
8	拼图片 5	参照第 5 章的收集
9	拼图片 6	参照第 6 章的收集
10	拼图片 7	参照第 7 章的收集
11	拼图片 8	参照第 8 章的收集
12	拼图片 9	参照第 5 章的收集
13	拼图片 10	参照终章的收集
14	某样东西的零件 1	参照第 4 章的收集
15	某样东西的零件 2	参照第 5 章的收集
16	某样东西的零件 3	参照第 9 章的收集
17	某样东西的零件 4	参照第 8 章的收集
18	某样东西的零件 5	参照终章的收集
19	某人的备忘录 1	参照第 2 章的收集
20	某人的备忘录 2	参照第 2 章的收集
21	某人的备忘录 3	参照第 2 章的收集
22	某人的备忘录 4	参照第 3 章的收集
23	某人的备忘录 5	参照第 5 章的收集
24	某人的备忘录 6	参照第 3 章的收集
25	某人的备忘录 7	第 2 次与前作女主角对话后入手
26	某人的备忘录 8	参照第 2 章的收集



奖杯说明

本作的奖杯没有设置什么坎儿，既没有限时通关的要求，也不像前作搞了个必须玩够多少小时的设定。基本来说玩家在通关流程并完成全部的收集要素之后，就已经离白金不远了。需要特别说明的，只有两个奖杯：

猫咪：要求抚摸10只猫。要摸猫首先要有“小鱼干”,“小鱼干”可以从垃圾袋中开出来。在小遥家左上角的空地上就有3只猫，但是对它们丢小鱼干的话，只能吸引到两只猫，三花猫是不太理人的。抚摸两只猫后，找个妖怪杀死自己，就可以再去找这几只猫重新抚摸。反复5次即可。

大乌鸦：支线事件“穷追的头颅”中，头颅怪出现后，玩家要沿着马路往右下方的看板处跑。马路上可以看到几只乌鸦。如果乌鸦的总数为5只，那么妖怪乌鸦就会出现。这个完全是随机事件，能否遇到完全看脸……

杯种	奖杯名称	解锁条件
白金	夜深，人静	取得全部奖杯
铜杯	黄昏	通关序章
铜杯	日落之时	通关第1章
铜杯	入夜时分	通关第2章
铜杯	人定	通关第3章
铜杯	夜半	通关第4章
铜杯	漆黑之夜	通关第5章
铜杯	子初	通关第6章
银杯	夜分	通关第7章
银杯	深夜	通关第8章
银杯	丑时之刻	通关第9章
铜杯	切割	战胜恶意
金杯	拂晓	剧情模式通关
铜杯	纸飞机	掷出30次纸飞机
铜杯	电光	消灭5只以上的灵质物体
银杯	战利品	拾取奖杯
铜杯	隐伏	总计藏匿50次
铜杯	道祖神	在地藏像处存档20次
铜杯	绕道	踢10次罐子
铜杯	寻宝	打开20次垃圾袋
铜杯	猫咪	抚摸10只猫
铜杯	小狗	带着茶子步行10分钟
银杯	某种透明物品	拾取某种透明物品
铜杯	二十	死亡20次
银杯	五十	死亡50次
金杯	八十	死亡80次
铜杯	布告栏	阅读5种种类的布告栏
银杯	护身符	收集到全部护身符
金杯	收集癖	于自家装饰各种物品
银杯	探索	完成拼图
银杯	消耗品	收集所有的消耗道具
金杯	回忆	收集所有收藏品
银杯	巡游	走了1000步
银杯	大乌鸦	遇到妖怪乌鸦

文 宇宙人　美编 Juxi

经历了多次跳票之后，《无夜国度 2》终于发售了。虽然游戏的表现不太对得起这么长时间的等待，不过我知道很多玩家都是冲着妹子来玩这部作品的——自然我也不例外。这次游戏新增的不少系统让本作玩起来与前作体验有较大的差别，而且每一章加入日期限制使得流程中要注意的事情不少，本篇攻略以 PS4 版为基础撰写，除了详尽讲解本作的系统之外，还会针对日期时间给予大家攻略建议，希望大家能更尽情愉快地看小姐姐。



PS4 / PSV / NS		
无夜国度 2 新月的新娘		Koei Tecmo
よるのないくに 2 ~ 新月の花嫁 ~	动作角色扮演	日版
2017 年 8 月 31 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4/NS：7300 日元，PSV：6300 日元		

系统详解

战斗讲解

基本操作

按键	作用
□键	通常攻击
△键	强攻击
○键	调查 / 发动合体技
× 键	跳跃
L1 键	防御
R1 键	回避
L2 键	使用从魔 1 的特殊能力
R2 键	使用从魔 2 的特殊能力

按键	作用
R3 键	锁定 / 解除锁定
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角操作
方向键	同伴指令
OPTIONS 键	打开菜单
L1 键 + 方向键	队长技能
○ + △键	同伴支援技能
L1 + ○键	双人必杀技

队长技能 & 同伴指令

在战斗的时候阿尔夏可以消费MP给予莉莉和从魔各种支援效果，以保证她 / 它们的生存和战斗力。而指令则可以给同伴下达各种作战方针，考虑到 Double Attack 能带来不少收益，所以笔者推荐通常情况下将指令设置成集中。如果是倾向近战的角色也可以选护卫指令。

按键	消费 MP	队长技能
L1 + ↑	100	攻势 ：增加攻击力
L1 + ↓	100	铁壁 ：增加防御力
L1 + ←	200	回复 ：回复 HP
L1 + →	200	应援 ：回复 MP

同伴指令	效果
方向键↑	集中 ：攻击同一个敌人
方向键←	分散 ：攻击不同的敌人
方向键↓	护卫 ：攻击近处的敌人
方向键→	自由 ：自由行动

战斗画面详解



1. 玩家 HP、MP
2. 情绪槽
3.Chase 槽
4. 莉莉
5. 从魔 HP、MP
6. 作战指令
7. 连击数（chain）
8.NPC 台词
9. 剩余时间
10. 小地图

防御 & 回避 & 奔跑

应对敌人攻击的两种基本技巧，防御可以抵挡来自正面的攻击，让伤害减轻。回避则是躲过敌人的攻击，不过不是所有攻击都能用回避来取消硬直，所以回避的时机要把握好提前量。在地图上赶路的时候保持移动数秒钟会进入奔跑状态，但如果想快速进入奔跑状态有个小技巧，就是回避之后维持推左摇杆，这样就会直接进入奔跑状态。

异常状态

游戏中敌我双方受到特定的攻击之后都有可能发生异常状态，异常状态会维持一定时间并且对发生者造成一些不利的影响，具体效果如下。

炎上 ：HP 徐徐下降，多运动能加快解除。

冻结 ：行动变得迟钝。

感电 ：攻击有可能失败。

气绝 ：无法行动。

毒 ：HP 徐徐下降，静止不动能加快解除。

莉莉（リリィ）/ 同伴系统

本作中的同伴 NPC 被统称为“莉莉”（リリィ，同时也有“百合”的意思）。前作中玩家可以带 3 只从魔组队出战，而这次莉莉占用了其中一格。在本作中，莉莉的作用比从魔更为重要，而且跟玩家互动的系统也非常多。通常战斗的时候最主要的互动有下面两种动作。



Double Attack ：玩家和莉莉同时击中一个目标。

Revenge Attack ：莉莉受到攻击的同时玩家的击中伤害莉莉的敌人，反过来也成立。

必杀技（リリィバースト）

通过 Double Attack 和 Revenge Attack 可以积蓄情绪槽（玩家 HP 槽下方的 5 朵百合花），蓄满之后就可以按 L1 + ○键发动必杀技，必杀技是威力极大的攻击招式，无论是对 BOSS 还是清扫杂兵都有非常出众的效果。

必杀技发动的时候会在玩家正前方出现一个黄色的范围，之后会出现敌人的锁定框，注意出现黄色圈之后是不能调整方向的，所以发动前自己要先站好位置并对好方向。根据莉莉的不同，必杀技攻击的敌人数量也是不一样的。比如ル - エンハイド必杀技就是群体攻击，而カミラ则是单体攻击。单体攻击的必杀技在出现黄圈的时候有极短的时间可以用右摇杆切换攻击的目标（发动前如果有锁定的话，一般优先攻击锁定目标）。



合体技（ダブルチェイス）

与莉莉互动的另一种必杀技，当玩家在战斗中达成某些特定条件时就能积蓄画面左上角的 Chase 槽（玩家和莉莉头像左边的弧形槽）。Chase 蓄满之后按○键就能与莉莉一起发动合体技，发动合体技之后连按○键还能增加攻击的威力。

积蓄 Chase 槽的条件则是每个莉莉都不一样，比如ル - エンハイド是要进行 4 次 Double Attack，而カミラ是要打出 120 连击（chain）。Chase 槽在战斗结束之后就会全部清空。



支援技能 & 特殊技能

每位莉莉还有各自独特的两种特殊技能，一种是支援技能（アクティブスキル），玩家只要在战斗中按○ + △键就能使用，不过使用之后要隔一段时间才能再次使用。而特殊技能（特殊スキル）则是被动技能，满足特定条件就会自动发动。

莉莉的成长

与莉莉一起组队出去探索不仅能让她们的能力成长，还能提升亲密度。战斗结束之后的结算界面可以看到她们的升级以及亲密度提升情况。随着亲密度提升，玩家可以在旅店触发她们的特殊剧情，以及接到她们的莉莉任务。当亲密度蓄满 1 颗心之后就会触发升级莉莉任务（图标是蓝色），完成升级莉莉任务之后，莉莉还能获得各方面的强化和新招式。



从魔系统

从魔能够跟随玩家组队一起战斗，是本系列战斗非常重要的一部分。玩家在旅店组队的时候可以选择两只从魔出战。通常情况下，从魔和莉莉一样会根据各自的作战倾向自动战斗，玩家也可以按 L2 键 /R2 键消耗从魔的 MP 命令它们行动。从魔有两个种类分别是 T 类型（トリッカ-）和 S 类型（ストライカ-）。

T 类型从魔按键后会消耗一定量的 MP 使用一次从魔行动，根据从魔的不同，并不是所有从魔行动都是攻击的。游戏中大部分的从魔都属于 T 类型。

S 类型从魔会变成武器装备到阿尔夏手上，让阿尔夏能用其他类型的武器战斗，不过装备的时候，该从魔的 MP 会徐徐下降，从魔的 MP 耗完了之后就会解除装备状态。

从魔获得

在地图探索时玩家能发现一朵紫色发光的植物血百合（ブラッドリリィ），调查这朵植物之后就能获得新的从魔。游戏中大部分的从魔都是被困在这些植物里面，需要玩家去寻找并解救出来。



从魔成长

玩家完成主线或支线任务之后能获得从魔点数，利用从魔点数可以在メンテナンスル - ム对从魔进行强化。可强化的项目分别是 HP、MP、ATK 和 SATK。每个项目有独立的等级，并且这些项目的等级上限是每只从魔都不一样的。通过分从魔点数进去能够让这些能力升级。笔者比较推荐优先提升从魔的 MP 和 HP。

从魔的总等级达到一定以上之后就会进化。而当从魔所有能力的等级升满了之后，可以通过转生让它回归到 LV1，虽然能力清空了，但是从魔各项能力的等级上限都会增加，让玩家可以突破原有的限制进一步加强从魔，当然，每只从魔转生次数也是有限的。从魔究极进化需要用到从后期关卡的宝箱中取得的进化宝珠。



地图探索

地图标识



掉落道具

在战斗中打败敌人或者破坏场景内的桶子，有一定几率出现掉落道具，跟《无双》系列"类似，这些掉落道具的作用很多，除了回复体力之外，还有一定时间内提升玩家队伍全体成员能力的道具，在战斗中会为玩家带来不少便利。


巧克力：回复HP
手套：提升ATK（攻击力）
飞翼鞋：提升SPD（速度）
双人饮料：增加TNS（情绪槽）
头盔：提升DEF（防御力）
宝石：提升CRT（会心率）

障碍物

本作地图上有很多地形或障碍物需要用到从魔的特殊能力才能解除。玩家最初获得的从魔ネ-ロ就拥有烧掉荆棘的能力。游戏中大部分的障碍物背后隐藏的区域是宝箱或者新的从魔，也有部分是开启捷径的。不过即使没有带相应的从魔，很多时候都不影响正常的流程。障碍物只要清除一次之后，以后再进来也不会存在了。游戏中的障碍物有荆棘、冰封、电网3种，还有高台地形，对应的从魔取得方法可参照下面表格，游戏前期请尽早收齐这些从魔。

障碍	从魔	取得地点
荆棘	ネ-ロ	初期剧情获得
冰封	フロワ	矿山，第一采掘场
电网	シャルフ	废都，开闭桥的隐藏区域，要从资材置き场进去
高台	ファルファラ	学园，西馆2F

传送门（ゆがみの门）

每张地图上都设置了多个传送点，以方便玩家快速移动。传送门在地图上以绿色的门标志显示出来，每个传送门前面都有一个敌人看守（这个敌人头顶也有一个绿色门标志），打败它之后就能开启这扇传送门。由于玩家每次进入地图的时间是有限的，所以攻略较大的地图时就要善用传送门了，而每探索一张新地图时，寻找并开启传送门也是优先的事情。

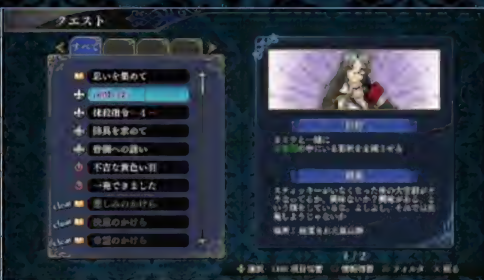
活动时间限制

由于阿尔夏的人造半妖体质无法持续在外面战斗太长时间，所以每一次进行探索时间是有限的。一旦限时结束就会强制遣返回旅店结束探索，不过经验值等奖励还是照样能拿到，没有什么惩罚。活动的限制时间可以通过升级和学习技能来增加。

流程推进

主线任务

本作的流程基本上是以任务的形式推进，在任务列表中带书本符号的都是主线，只要按照主线的提示就能推进游戏的流程。其中有些标注了★号的能够推进章节进行度。只要完成章节所有的主线任务就能进入下一章。



莉莉任务

任务名称前面带✚符号的就是莉莉任务，莉莉任务必须带对应的角色出去才能执行并完成，完成之后可以大幅提升亲密度。当亲密度满足1个心以上之后还会触发莉莉升级任务。

支线任务

支线任务有两种，一种是名字前面什么符号都没有的，另一种是教皇厅发布下来的指令，名字前面有个红色的时钟符号，这些指令通常是有限时的，过了这一章就不能再做。前者通常会顺带拿到一些较为特殊的奖励比如新的从魔等等，而后者能得到金钱、从魔点数或者装备等。每一章空余时间去完成角色们莉莉任务的同时可以顺便把这些任务也做完，时间还是很充足的。

月龄

游戏中每一章都有一个行动天数期限，这个天数会通过月龄来表现，如果阴影部分完全覆盖了整个月亮（新月），那么游戏就会直接GAME OVER。具体日期是没有明确数字表示的，因此要记住一些时间点。刚好半月的时候剩余时间为8天，剩下4天和最后一天起床的时候会出现注意期限的提示（阿尔夏会在窗前看月亮）。

每章开始时的月龄（即可行动天数）是固定的，换言之上一章剩下的天数不会累积到下一章。一般来说，除去完成主线所必要的天数之外，每一章还会有数天空余的时间，所以最好利用这些空余的日子去完成支线任务——特别是莉莉任务。笔者建议各位每一章开始时先把主线流程做到只需一天就能完成的程度（比如是BOSS战前），然后就去完成其他支线任务和莉莉任务或者刷角色们的亲密度，直到最后一天或倒数第二天的时候才解决主线进入下一章。这样就不怕计算错误导致剩余日期不足完成主线。



如果不小心玩脱了，剩余时间无法完成主线，而且存档还被覆盖了，玩家可以在旅店大堂的存档点选择最后一项"この章の初めから"重新开始这一章。不过这个选项相当于读取进入这一章时自动保存的存档，所有角色的状态以及任务完成情况都会还原到当时的状态，相当于这一章都白打了。

旅店设施

自室	阿尔夏休息睡觉的地方，在床上睡觉可以让时间推进1天
プ-ル	泳池，能够更换角色的服装
ロビ	大堂，大堂有通往旅店各个设施的门，还有商店和存档点
メンテナンスル-ム	カミラ的研究室，阿尔夏和从魔进行能力强化的地方
屋上	屋顶，主要是触发各种剧情的地方

能力强化

通过战斗和完成任务，阿尔夏可以获得苍血点数（经验值），在メンテナンスル-ム的棺材里面可以利用苍血进行升级强化。由于苍血除了升级之外就没有别的用处了，所以每次升级都会用尽身上的苍血点数，也因此如果身上的点数多的话阿尔夏可以连升数级。升级之后，阿尔夏的4项能力数据以及探索时间都会延长，此外还能获得额外的技能点数（AbilityPoint），技能点数可以让阿尔夏学习技能树里的技能。



技能学习

阿尔夏的技能树有三条，红色主要强化各类武器的攻击力，蓝色是偏向防御和施加异常状态的，绿色则偏向于探索时间延长和获得金钱增加等辅助技能。玩家要消耗升级所获得的技能点数，按照技能树的路线进行强化。每条技能树有4个等级，等级越高，每学习一个技能就要花费更多的点数。笔者建议优先强化"探索时间增加"，毕竟前期的探索时间吃紧，延长探索时间往往可以节省一两天下来。其次是"片手剑の极み"，因为本作中片手剑是主要武器，所以必须优先学习。其他武器的强化如果不带对应从魔往往就是没用的。



序章

再会は別れの刻を连れて

活动时间：无期限　主线必要时间：无

主线任务	强制耗时（天）	内容
邪妖との斗い	-	打败所有邪妖
骑士の务め	-	带リリア - ナ去教皇厅
气高き抵抗	-	带リリア - ナ去目的地



本章主要是教学关卡，路线也是一本道，一路按照教学清扫敌人走下去即可。完成所有教学之后会进入BOSS战，同伴会换成ル - エンハイド。BOSS是实力超强的月之女王，不过这场战斗是必输的战斗，阿尔夏要么被月之女王捅死，要么拖一段时间之后进入剧情还是被月之女王捅死。剧情之后进入下一章，游戏也正式开始。

第一章

废都は明けない夜の中に

活动时间：5天　主线必要时间：3天

主线任务	强制耗时（天）	内容
新たな力	-	用半妖的力量清扫敌人
★冷血の导き	-	前往教会前广场的旅馆“ホテル · エテルナ”
エテルナへようこそ	-	调查旅店内的各项设施
休息	-	回房间睡觉
苍の月	-	先去大堂触发剧情，然后前往屋顶看月亮
★搜索开始	1	前往废都ユ - ラルム寻找リリア - ナ的线索
血の奉纳	-	进行一次强化（奉纳）
休息	-	回寝室睡觉
★搜索再开	1	继续前往废都ユ - ラルム寻找リリア - ナ的线索
夜のプ - ル	-	前往泳池触发剧情

推荐日期使用方案

第一天：从起点探索到商业区，打开商业区的传送门，救出从魔ピッツ之后就会强制返回旅店，完成主线“搜索开始”。

第二天：继续从商业区开始探索，穿过开闭桥区域来到里路地打开里路地的传送门返回旅店。

最后一天：从里路地出来，去资材置き场进行BOSS战。



流程简述

阿尔夏由于获得了半妖的身体战斗力得到了加强，章节的前半部分是适应新的能力并且进行使用从魔的一系列教学。之后从主线任务“搜索开始”开始就要算日期了。本章最低消耗日期实际上只要两天，但由于从商业区到里路地这三个区域强制战斗比较多，加上初期无论攻击力还是探索时间都非常有限，要同一天内打败两条血槽的BOSS几乎是不可能的，所以第二天建议开放了里路地的传送门之后就返回旅店，之后有两天时间可以自由支配。最后一天直接去讨伐BOSS即可。地图探索路线是探索路线是教会前广场→商业区→开闭桥→里路地→资材置き场（BOSS战）。

BOSS 苍血土怪鱼

血量很厚的一个BOSS，不过行动模式非常少。战斗初期BOSS只会使用直线冲刺攻击，攻击带毒异常状态，而且冲之前都会喊一句话，不用管它说什么，总之听到它说话就躲开它正面即可，场地内有很多油桶，可以引诱它撞倒这些油桶，然后用从魔ネ - ロ的喷火引发燃烧，可以让BOSS强制倒地并造成大硬直（战斗第二阶段无效），此时还可以接一发合体技跟必杀技。

HP剩下一行时会进入战斗第二阶段，此时BOSS会增加三种攻击方式，其中两种会做一个吸气的动作，吸气的过程可以攻击它。吸气结束之后可能会使出范围喷水，还有翻身飞扑＋水球两种攻击手段，应对方法是看见BOSS吸气时离开或者吸气一定时间后防御。此外还追加了一招遁地，遁地攻击的速度很快而且扑出来那一下非常难躲避，正确处理方法不是躲而是防御，原地防御即可。



第二章
水の交わり、血の绊

活动时间：6 天　主线必要时间：3 天

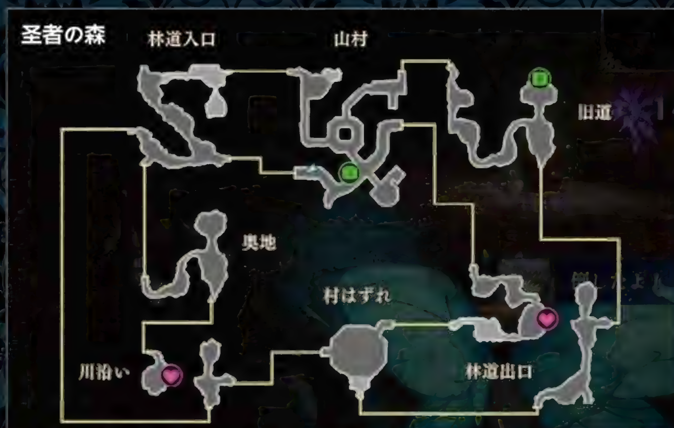
主线任务	强制耗时（天）	内容
★式神の救出 1	1	去废都ユ-ラルム的教会前广场救出第一只失踪的式神，在地图右下角位置的剧情点会发生战斗
★式神の救出 2	1	救出在开闭桥失踪的第二只式神
★式神の救出 3	1	资材置き场救出第三只式神，不过在救式神之前可以先去救从魔
暗の来访者	-	BOSS 战，打败ヴェル-シュカ

推荐日期使用方案

头两天完成前两只的式神救出，剩下最后一天去救最后一只式神，但是因为救出 3 只式神之后还会进入 BOSS 战，所以最后一天不建议浪费时间在探索上。

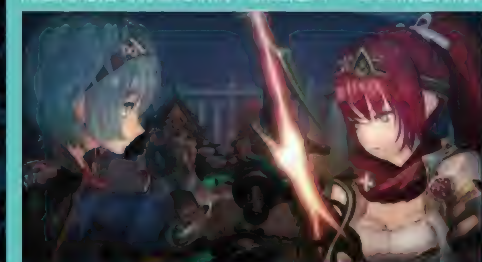
流程简述

流程很短的一章，去废都的指定地点救出 3 只式神就能完成。注意“式神の救出 3”和“暗の来访者”两个任务是同时进行的，救出了第 3 只式神之后就会进入 BOSS 战，所以完成“式神の救出 2”之后可以先去浪 3 天，比如先去探索一下“圣者の森”，开启那边的全部地图 完成支线和莉莉任务。在“式神の救出 3”进行过程中，进入资材置き场之后可以先不管两个目标敌人，而是从资材置き场另一个出口离开，到达开闭桥区域桥的隐藏区域，这边能救出从魔シャルフ，它是能够消除电网障碍物的重要从魔。



BOSS ヴェル-シュカ

BOSS 的最大特点是会瞬移消失，我方的攻击几乎无法对她造成硬直，而且她的招式伤害比较高，加上是人类大小不容易判断她出招，如果盲目进攻很容易会被反杀。普通攻击 3 次左右就进行防御或者回避拉开距离来应对她的攻击。另外对付她的时候最好全程锁定，因为她使用瞬移消失之后锁定会解除，一旦锁定解除了就进行防御或者绕场地跑，等她出现之后再重复刚刚的战法。



非限时支线任务

支线	内容
森の探し物	从魔要带上ネ-ロ，位置在地图“山村”右下角的一块小空间里，让ネ-ロ烧掉荆棘路障进去救出里面的从魔“フィ-ユ”就能完成任务。

第三章
追忆の园は梦の香り

活动时间：9 天　主线必要时间：3~4 天

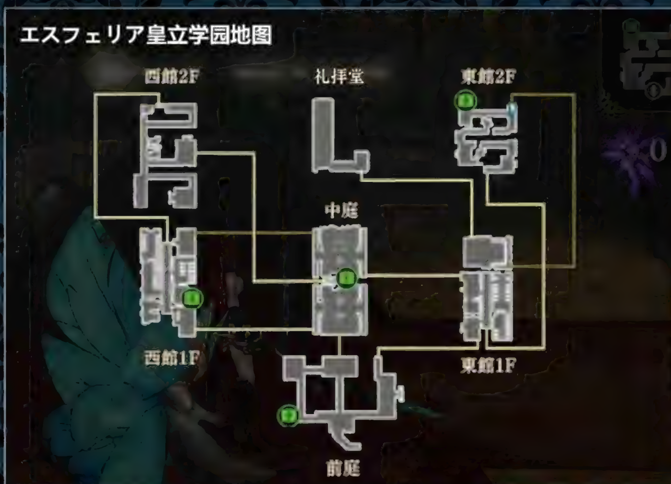
主线任务	强制耗时（天）	内容
追忆のエスフェリア	-	前往エスフェリア皇立学园
★思い出の场所	-	前往学园的自室（位于西馆 2F 西北角落）
★魅惑の妖魔骑士	-	在中庭打败ミュベ-ル
★镜の间	-	突破东馆 2F
怪异、苍血圣像	-	BOSS 战，打败苍血圣像ダビデ
★星降りの丘へ	1 天	突破礼拜堂前往星降りの丘
これからのこと	-	跟所有同伴对话
休息	-	回寝室睡觉

推荐日期使用方案

第一天：抵达西馆的传送点，并且进入馆 2F 西北角的自室完成主线任务“思い出の场所”，如果时间充足最好攻破西馆 2F 并且找到从魔ファルファラ和打开中庭的传送门，但注意不要落下到中庭的北边，因为有 BOSS 战而且下一个传送门很远。

第二天：打败ミュベ-ル并且突破东馆 2F 的镜の间（时间比较紧张）。

最后一天：完成礼拜堂的 BOSS 战。



流程简述

本章开始之后，エレノア回来到旅馆，商店的商品种类增加，完成主线“魅惑の妖魔骑士”回来后她还能作为同伴加入。上一章的 BOSS ヴェル-シュカ在本章开始也能作为同伴组队出战，这一章的主线主要对新增的地图“エスフェリア皇立学园”进行探索。虽然整个章节除了最后一章之外几乎没有强制推进时间的剧情点，但是因为地图比较大，完成主线至少要 3 天以上的时间。以下地图的攻略顺序和要点。

西馆

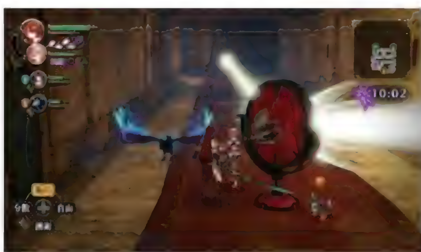
第一天出发记得带上从魔ネ-ロ（火猫）用来处理西馆 1F 的路障。西馆 2F 的走廊上会出现封路的铁门，走廊左边的小房间里面能找到开关，触发里面的开关就能打开 / 关闭对应颜色的门继续前进。西馆 2F 通往中庭的门旁边能救出从魔ファルファラ，它有非常重要的飞行能力，能够到达地图中那些原本无法去到的高处。

中庭

从西馆 2F 能进入中庭的空中走廊并找到传送门。不过要注意中庭南北两个区域是不连通的，如果没带上从魔ファルファラ跳到下面是无法上来的。进入中庭北边会发生对ミュベ-ル的 BOSS 战。打败她之后就能进入东馆。

东馆

东馆 2F 会出现魔导炮和镜子，调查并旋转镜子可以反射魔导炮的光线，让其照射到玻璃屏障上面就能将屏障打碎。从东馆 2F 南边的门可以进入东馆 1F 的图书馆。图书馆的角落里有一扇被书架堵住的门，靠近书架发生战斗，打败所有敌人之后就能移开书架进入礼拜堂，礼拜堂内会发生 BOSS 战。BOSS 本身并不难但是要注意剩余时间，如果少于 5 分钟还是建议先折返。



BOSS 苍血圣像ダビデ



一点都不像 BOSS 战的 BOSS 战，开场之后同伴会被 BOSS 的屏障分隔起来，此时只要调整场地内的镜子反射光束照射到 BOSS 的屏障上面就能将其破坏，破坏了前 3 个屏障之后会交换 3 块，同样利用镜子反射就能打碎。全部屏障破坏掉之后 BOSS 的头部本体就会掉下来，而且它的头部几乎是不会攻击的。将他的头部狠揍一顿就能结束战斗。

非限时支线任务

支线	内容
学園の探し物	救出位于エスフェリア皇立学园前庭东边的从魔，要带上从魔ファルファラ利用它的飞行能力才能实现
式神の冒険	去帮助废都开闭桥区域的式神打倒邪妖
カエデの決意	完成"式神の冒险"之后回去旅店的大堂的柜台跟カエデ汇报，完成支线之后カエデ就能作为同伴加入队伍，不过她是占用从魔格子的

第四章
秘めた想いは地の奥に眠りて

活动时间：12 天　　主线必要时间：3 天

主线任务	强制耗时	内容
丝口	-	前往"秘匿された矿山迹"
★邪妖の巢窟	-	探索矿山区域，完成下面两个任务之后这个任务便自动完成
★矿毒を越えて	-	突破第一采掘场区域
ミュベ-ルとの约束	1	击败ミュベ-ル，完成之后强制返回旅店
休息	-	回旅店休息
★地雷原	-	突破破弃坑道
威胁、苍血削掘龙	-	打败 BOSS 苍血削掘龙
★死中に活	1	前往矿山深处，打败 BOSS 就能完成
消えた巫女	-	去把リリア-ナ找回来，首先去屋上看看发现不在，之后去泳池触发剧情即可
休息	-	回寝室睡觉

推荐日期使用方案

第一天：突破第一采掘场，抵达ベアトリア研究所打败ミュベ-ル，路程比较长而且强制战点较多，对付 BOSS 最好预留 3 分钟以上，途中记得在第一采掘场找到从魔フロワ。

第二天：继续探索矿山区域，打开最深部区域的传送门然后折返。

最后一天：前往最深部区域的传送门直接去打 BOSS。

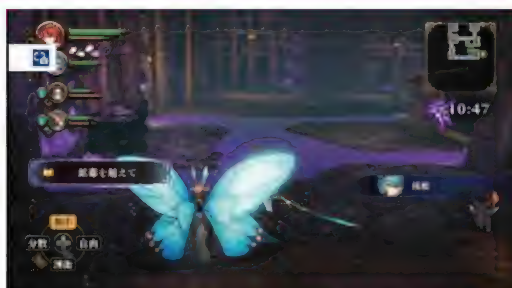


流程简述

找了三章的リリア-ナ终于在这一章回归队伍了。本章主要是对新地图"秘匿された矿山迹"进行探索，其中强制遣返点有一个，所以理论上主线只需两天，但是考虑到要预留时间对付 BOSS 和探索，因此推荐分 3 天进行。强制遣返点在ベアトリア研究所，这里要再次跟ミュベ-ル打一次，击败她之后回去旅店她就会加入队伍，以下是地图攻略顺序和要点。

屋外→坑道→屋外

几乎没有难点的路线，不过强制战点比较多，要速战速决。第一次进来时从魔推荐带ファルファラ，方便探索这一带的隐藏高处。

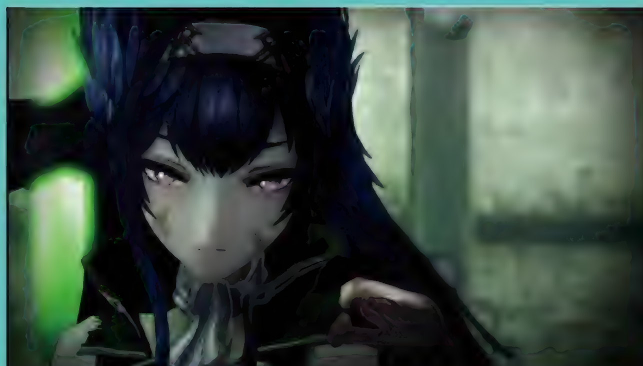


第一采掘场

第一采掘场的地面有毒沼，走在上面会缓慢掉血，不过因为伤害实在太低了，不用刻意跳跃躲避，直接冲过去就行了。这个区域西边中间的小区域内能找到从魔**フロワ**，它是可以解除冰封印障碍的重要从魔。突破第一采掘场就能完成主线"矿毒を越えて"，抵达后面的ベアトリア研究所就会发生 BOSS 战。

BOSS ミュベ-ル

相对比较简单的战斗，作为人型敌人，虽然普通攻击很难给ミュベ-ル造成硬直，但她的出招之前都会有一个比较明显的预备动作，采用砍 3 刀回避一下的战术可以安全有效地削减她的 HP，然后找准机会发动必杀技重创她即可。



坑道连接口→破弃坑道→最深部

同伴推荐带ヴェル-シュカ，这样可以顺便在破弃坑道区域完成她的莉莉任务，从魔则推荐带上之前拿到的フロワ。破弃坑道里会出现地雷陷阱，而且几乎所有设置了地雷的地方都有强制战斗点，甚至还有地雷+毒混合的战斗点。地雷是当玩家靠近之后就会进入倒计时并爆炸的装置，爆炸的范围不大而且有足够的时间给玩家逃脱，所以开战之前先故意把所有地雷引爆就没有后顾之忧了。打开了最深部区域的传送门之后如果还有空余时间，可以回头去探索一下之前的区域。

破弃坑道的西北角还能找到从魔グランツ，要用从魔フロワ解除冰冻封印才能进入。

BOSS 苍血削掘龙スティッキー

进入大空洞区域马上就会发生BOSS战，一开始BOSS会在玩家身后出现并且开始翻滚追踪玩家，此时必须快速躲过障碍物往前方逃跑（不过即使被BOSS撞到了也就掉一点点血而已，之后BOSS会停下来咆哮一下然后继续翻滚）。走到终点就能跳到下方的大空洞内，正式开始BOSS战。

BOSS的HP有3行，前两行是第一阶段战斗，BOSS的主要攻击招式是甩尾，建议从BOSS的左右两侧进攻。BOSS的招式攻击范围看上去很大，但实际判定很迷，并没看上去那么夸张，如果觉得难躲的话用防御就好。BOSS的HP剩下1行的时候会爬到上层去扔石头，往墙壁走的过程是全身无敌的，此时可以去按场地内的3个开关让BOSS下来。BOSS下来之后重复第一阶段战斗即可。



非限时支线任务

支线	内容
不真面目なハイキング	前往矿山迹的最深部，打开里面的传送门
人形の试验 -1-	达成100连击（chain）即可

第五章
天使の谜かけ、悪魔の祈り

活动时间 :12天　　主线必要时间 :5天

主线任务	强制耗时（天）	内容
★赤の祭坛	-	前往废都的赤の祭坛区域
★怪魚、再び	-	再次击败苍血土怪鱼
悲しみのかけら	-	找到圣者の森的碎片
决意のかけら	-	找到废都的开闭桥上的碎片
希望のかけら	-	找到皇立学园礼拜堂区的碎片
怒りのかけら	-	找到矿山迹研究所区域内的碎片
绝望のかけら	-	找到废都教会前广场区域的碎片
★思いを集めて	-	将收集回来的碎片放到废都的大时计广场
★記憶の修復	-	追上クリストフォロス
“よる”の降臨	1	击败ア-ナス
刻限	-	跟リリア-ナ对话
休息	-	回寝室睡觉结束本章

推荐日期使用方案

第一天：前往废都的赤の祭坛，要带上从魔ネ-ロ，再次打败苍血土怪鱼，并且顺手收集在废都的两块碎片

第二天~第四天：分别收齐学园、矿山、圣者の森三个地方的碎片，途中可以顺手去完成对应地图里的支线任务和莉莉任务。

最后一天：前往废都的大时计广场进行BOSS战结束本章。



流程简述

这一章没有新地图，但是废都的开闭桥会连接起来 从而开放新的区域“下町”和“大时计广场”。流程虽然除了最后BOSS战之外没有遣返点，但是因为要分别在4张地图中收集碎片，最后又要带碎片回去废都，所以前后加起来至少要留5天时间在主线上。

废都 大时计广场

第一天出发去探索之前必须带上从魔ネ-ロ，不仅是重打土怪鱼要用到，如果不带的话无法收集到教会前广场的碎片，会直接浪费一天时间。另一只从魔推荐ファルファラ。穿过开闭桥和下町之后就能到达大时计广场，路上强制战点比较多，因为打完BOSS之后还要找碎片，所以要注意时间。

到达大时计广场会再次跟苍血土怪鱼打一次，虽然它自称实力已经增强了，但实际上并没有追加什么招式，打法是完全一样的。可以多利用地上的油桶。由于土怪鱼进入第二阶段之后无法被油桶造成大硬直，因此可以等它HP剩下1行多一点的时候，引诱它撞油桶然后烧它，BOSS倒地之后马上对它发动合体技再接一发必杀技，可以瞬间重创它第二阶段。

打败BOSS之后调查祭坛，之后就会触发寻找碎片的主线。碎片一共有5片分布在地图各个地方。具体位置可以参考下面。其中废都内就有两块，回旅店之前可以顺手去拿了。

5块碎片收集

悲しみのかけら：圣者の森的“川沿い”区域滑道下方的墓碑处。

决意のかけら：废都ユ-ラルム，开闭桥区域，可以在桥上找到。

希望のかけら：エスフェリア皇立学园，礼拜堂区域，入口旁边的祭坛可以找到。

怒りのかけら：秘匿された矿山迹，ベアトリア研究所区域内。

绝望のかけら：废都ユ-ラルム，教会前广场区域，要从下町区域进去才能找到，从魔要带ネ-ロ。



收齐全部碎片回去大时计广场调查赤の祭坛触发剧情，之后跟着クリストフォロス来到教会前广场区就会进入BOSS战，对手是前作的女主角亚娜丝。

BOSS アーナス



亚娜丝虽然攻击方式不同，但是应对方法和前面几个人型 BOSS 差不多。因为她的攻击频率不高，攻击 3~4 下就拉开距离然后再进攻，这个方法就能安全有效地击败她。亚娜丝的血量不多，只有一条 HP，BOSS 战前可以事先蓄满同伴的情绪槽，上来放一发必杀技，能加快战斗结束。

非限时支线任务

支线	内容
里街道をつなげ	打开废都所有的传送门，最后一扇传送门的位置在本章开启的新区域下町里面
圣者の森のアリス	前往圣者の森救出アリス，位置在林道出口区域“！”提示的位置
アリスの决意	回去旅店的大堂跟カエデ汇报，アリス就会入队

第六章
冰の玉座を作りしは泪

活动时间：15 天　主线必要时间：4 天

主线任务	强制耗时（天）	内容
水镜が映すもの	-	前往新地图“冻てついた月の宫殿”
クリスの愿い	-	找到亚娜丝重要的东西，位置是废都的下町区域其中一条电灯柱上，**这是牵涉到亚娜丝能否入队的关键任务**
冰の世界	-	探索月之宫殿内部
“よる”の暴走	1	跟亚娜丝战斗，击败亚娜丝
进军	-	前往月之宫殿的最深处，完成下面两个任务即可完成
络みつく粘丝	-	突破城屋外东区域
冷血のヴァルデロッサ	-	击败 BOSS ヴァルデロッサ

推荐日期使用方案

第一天：先去废都的下町区域找到亚娜丝的戒指，完成“クリスの愿い”这个任务，如果不想让亚娜丝入队的话（大概没人这样想吧）可以跳过这步。

第二天：开始探索月之宫殿，到打败亚娜丝为止。

第三天：继续探索月之宫殿，到 BOSS 点前为止。

最后一天：进行 BOSS 战并结束本章节。



流程简述

本章前期要注意亚娜丝的入队条件，章节开始之后建议先去废都的下町区找到亚娜丝的戒指完成任务“クリスの愿い”。然后第二天再开始探索月之宫殿。如果在打败亚娜丝之前没找到她的戒指，那么亚娜丝将不会入队。

月之宫殿的建议分两天进行探索，第一天的探索路线是冻った湖→玄关ホ－ル→城屋外西→渡り廊下，强制战点比较多，而且杂兵的强度比前面的地图强很多，不能浪费太多时间。出发前建议装备抗炎上异常状态的装备，从魔建议带フロワ和ファルファラ。前者可以用来解锁从魔，后者可以在城屋外西和城屋外东两个区域跳过很多场强制战斗，但如果想彻底探索一遍的话，ファルファラ建议换成能解除电网障碍物的从魔シャルフ。

玄关ホ－ル→城屋外西

这段区域会出现防卫装置——在场景中来回漂浮的球体，碰到这些球体会造成异常状态，红色为炎上，蓝色为冻结，黄色为感电。其中炎上会掉血比较恶心，因此装备建议带抗炎上的。蓝色球和黄色球就算碰到没大碍。城屋外西的传送门在通往渡り廊下入口附近的高处，如果剩余时间不足对付亚娜丝的话可以先回去。

城屋外东

城屋外东和玄关区域的东侧会出现蜘蛛网地形，踩到这些蜘蛛网会造成减速状态。最后通往渡り廊下那段路上还有防卫装置和蜘蛛网混合的地带。

渡り廊下

BOSS 战前最后的渡り廊下区域的北边，这里的敌人数量很多，而且特别要注意传送门看门的杂兵攻击力很高，建议直接开必杀技解决掉。进去玉座之间会直接进入 BOSS 战，所以惯例开了这边的传送门之后就可以先回去，最后一天再回来。

BOSS ヴァルデロッサ

虽然 BOSS 很骚，但她是我个人认为本作第二没诚意的 BOSS（第一是学园那边的石像）。理由是——她的攻击方式差不多 90% 跟《讨鬼传》里的蜘蛛型 BOSS“深渊”是一样的，而且还很弱，只有 1 条 HP。开战后尽量从 BOSS 两侧进攻，小心 BOSS 正对着你的时候会用毒爪攻击，吐丝只会造成缓慢状态。BOSS 有一招垂直旋转移动的攻击招式（From《讨鬼传》），无论是绕场跑躲开还是直接原地防御都能应对。用完之后 BOSS 会瘫在地上产生长时间硬直，此时可以更放心地输出。打 BOSS 之前可以先在门外杀杂兵蓄满情绪槽，进来直接就能送她一发必杀技。

这场战斗如果同伴是ル－エンハイド的话，战斗结束之后 BOSS 就会当场把她抓走，如果同伴是其他人，那么 BOSS 就会直接来旅店爪ル－エンハイド，反正ル－エ肯定会被抓走。



非限时支线任务

支线	内容
宫殿の宝探し	找齐月之宫殿的 11 个宝箱，由于高台地形都能从别的路线上去，荆棘只有宫殿外面有，因此建议带能解除电网和冰封障碍的从魔出去，把整个宫殿搜一遍即可。

第七章
最后の梦、最后の望み

活动时间：15天　主线必要时间：3天

主线任务	强制耗时（天）	内容
★旅の最果て	-	前往月蚀城マルヴァジ - ア
纯洁の绊	-	在地下牢区域打败 BOSS ヴァルデロッサ
★光の夺还	1	从地下牢救出ル - エンハイド
休息	-	会旅馆休息
★暗黑魔城	-	探索月蚀城
★终幕	-	攻破月之塔
★最后の夜	-	打败最终 BOSS

推荐日期使用方案

第一天：攻略月蚀城救回ル - エンハイド，打败ヴァルデロッサ。

第二天：继续攻略月蚀城，由于接下来到最终 BOSS 房间这段路程比较长，迷宫的谜题多而且敌人也比较强，尽量争取打开月の塔区域 1F 的传送门。

第三天：从月の塔 1F 出来继续前进，攻破"月の塔无限阶段"区域并清了路上的强制战点，到达 BOSS 房间门前。如果实力够强的话这一天的内容可并入第二天。

最后一天：直接进行最终 BOSS 战。



结局分歧条件

正式开始攻略前首先要强调一下游戏的结局分歧条件。本作其中一个结局要求玩家与リリア - ナ和ル - エンハイド两名角色的亲密度升满，并且完成她们两人所有的莉莉任务。达成这些条件就能进入 Good Ending，没有达成则进入所谓的 Bad Ending。

注意这两名角色光亲密度升满还不够，必须完成所有莉莉任务才行。如果想在一周目之内完成两个结局的话，可以先保留其中一个人亲密度还没满，并且可以在本章剩余时间内打满的存档。这样就能用读档达成两个结局。



流程简述

章节开始的时候由于ル - エンハイド被抓走了无法参战，所以只能选其他同伴出战。这一章是对最终迷宫月蚀城マルヴァジ - ア进行探索。虽然理论上可以分两天攻破这个迷宫，但是时间还是太吃紧了，所以建议第一天先救回同伴，然后剩下的部分分两天攻略，最后一天打最终 BOSS。



地下牢

地下牢区域分左右两个部分，一开始先打左边部分，左边房间的高台上面有一个机关可以开启下方的闸门，进入最深处触发开关打开传送魔法阵之后就会回到地下牢中间的起点，并且可以攻略右边。右边的结构比较简单，攻入最深处打开传送魔法阵回到中央，就能直接杀入地下牢的内部了。地下牢深处要进行一场 BOSS 战。打上一章逃掉的ヴァルデロッサ。

BOSS ヴァルデロッサ

战斗分三个阶段，第一阶段跟上一章一样。BOSS 的 HP 被打掉一行之后进入第二阶段，BOSS 会黏在天花板上并且从上面扔下一些石柱，先找到最高的那根石柱跳上去，然后在上面迎战 BOSS。BOSS 会在天花板上扔粘液过来，此时站在石柱顶上用普通攻击将粘液打回去就能给 BOSS 造成伤害。反击成功一定次数之后 BOSS 会掉落地下，此时可以马上靠近 BOSS 并发动双人合体技。

BOSS 的 HP 剩下最后一行的时候会进入第三阶段，此时整个场地都会变成蜘蛛丝地形，玩家的行动速度会减慢，因此这个阶段要特别注意不要贪刀，而且要从侧面攻击，尽量躲开 BOSS 的正面，如果不小心被她抓起来有可能会遭到重创。

击败 BOSS 之后就会进入剧情回到旅店。



ゆがんだ空间

这个区域是由很多浮岛构成的空间，每个浮岛上面有两个传送阵，但是有一个是回去起点，另一个是传送到其他浮岛。左上角和右下角两个浮岛上面有一个开关，去按下这两个开关之后就能让中央区域两处封锁起来的地方解封，这样就能继续前进了。

月の塔无限阶段

这个区域是一个类似无限回廊的空间，要成功解谜之后才能出去。先调查区域中间发光的地方，那里会出现提示让你去杀死一个特定的敌人，旁边有三个房间，每个房间里关着一个敌人，如果击杀正确的敌人就能获得齿轮，如果杀错了会提示"その物は違い"，此时只能从楼梯离开重新进入这个区域。第一次会让你杀一个天特征的敌人，之后是地、光特征，取得了三个齿轮装到机关上之后就能完成解谜，进入下一个区域"月の塔最上阶"。最上阶的大门是通往最终 BOSS 战的，此时可以折返，做好充分的准备之后再迎战最终 BOSS。

最终 BOSS マルヴァジーア

这场 BOSS 战有三个阶段，第一阶段是人形态的战斗。BOSS 的攻击明显比之前的人形态 BOSS 更强，出招迅速而且预备动作不明显，比较安全的打法是砍两刀就防御或者回避拉开距离，如果选择回避尽量向左右两侧躲。耗光 BOSS 的 HP 之后进入下一阶段。

第二阶段，BOSS 会召唤出 4 把兵器围绕自己战斗，攻击范围更大，尽量贴身战斗，并且多用防御来保护自己。如果看到 BOSS 升到空中的话要尽量拉开距离，躲避 BOSS 的光束照射。

第三阶段，BOSS 会穿上巨大的盔甲战斗，有两行 HP，盔甲的攻击范围更大更恐怖，而且会召唤飞剑和浮游炮，如果剑不在她手上时赶紧防御，浮游炮光束因为会造成持续伤害，所以必须躲开。战斗到后半部分 BOSS 会脱离盔甲，并且与盔甲分离作战，这阶段继续以攻击盔甲为主，同时也要注意躲开本体的攻击。



通关之后

游戏通关之后可以保留一个通关存档，读取通关存档可以继承上一周目的内容重新开始游戏，二周目可继承的内容包括：

- 所有觉得已经学会的技能
- 未使用的 AP 值
- 全部莉莉的亲密度
- 全部从魔的转生次数
- 拥有的装备数
- 上一周目最后的金钱数
- 收集记录

初次之外还有一些额外的奖励，包括

- 开启 Extreme 难度。
- 根据达成的结局获得装备奖励，Good Ending 是完成任务获得 Blood 数量双倍，从魔点数 +250% 的装备而 Bad Ending 只能获得追加 AP 的装备。
- 阿尔夏和全部莉莉的泳装。
- Extra 模式，能够鉴赏 BGM，查看映像等资料。



奖杯列表

奖杯	名称	取得条件
白金	よるのないくにを征くもの	获得全部奖杯
铜杯	火の猫を从えたもの	ネ - ロ成为了从魔
铜杯	冰の狐を从えたもの	フロワ成为了从魔
铜杯	魔の影を从えたもの	ヘクサ - 成为了从魔
铜杯	古の翼を从えたもの	ヴォル成为了从魔
铜杯	火の鸟を从えたもの	エイル成为了从魔
铜杯	夜の蝶を从えたもの	ファルファラ成为了从魔
铜杯	铁の蜂を从えたもの	ビッツ成为了从魔
铜杯	雷の狼を从えたもの	シャルフ成为了从魔
铜杯	花の精を从えたもの	フィ - ユ成为了从魔
铜杯	毒の精を从えたもの	スポラ成为了从魔
铜杯	和の形を从えたもの	カエデ成为了从魔
铜杯	洋の形を从えたもの	アリス成为了从魔
铜杯	宙の鱼を从えたもの	ペルル成为了从魔
铜杯	黑の蜥を从えたもの	デュ - ル成为了从魔
铜杯	石の人を从えたもの	グランツ成为了从魔
铜杯	铁の人を从えたもの	ダンプ成为了从魔
铜杯	再会は別れの刻を连れて	完成序章
铜杯	废都は明けない夜の中に	完成第 1 章
铜杯	水の交わり、血の绊	完成第 2 章
铜杯	追忆の园は梦の香り	完成第 3 章
铜杯	秘めた想いは地の奥に眠りて	完成第 4 章
铜杯	天使の谜かけ、恶魔の祈り	完成第 5 章
铜杯	冰の玉座を作りしは泪	完成第 6 章
铜杯	最後の梦、最後の望み	完成第 7 章
铜杯	终わる "よる"	达成 Bad Ending
铜杯	眠り続ける "よる"	达成 Good Ending
金杯	それぞれの明日	观看所有同伴的后日谈
铜杯	ラベンダ - の香り	与リリア - ナ的亲密度升到最高
铜杯	约束の剑	与ル - エンハイド的亲密度升到最高
铜杯	最高の "人间"	与カミラ的亲密度升到最高
铜杯	ありがとう	与ヴェル - シュカ的亲密度升到最高
铜杯	一かけらの幸せ	与エレノア的亲密度升到最高
铜杯	高みを目指して	与ミュベ - ル的亲密度升到最高
铜杯	似たもの同士	与ア - ナス的亲密度升到最高
铜杯	アイテム收集 · 初级	道具收集率超过 30%
银杯	アイテム收集 · 上级	道具收集率达到 100%
铜杯	アイテム强化 · 初级	装备道具等级升到 Lv10
银杯	アイテム强化 · 上级	装备道具等级升到 Lv30
铜杯	从魔 · 强化	给从魔升级
铜杯	从魔 · 进化	让从魔进化
铜杯	从魔 · 转生	让从魔转生
银杯	从魔 · 究极	让从魔究极进化
铜杯	邪妖讨伐 · 初级	邪妖讨伐率超过 30%
银杯	邪妖讨伐 · 上级	邪妖讨伐率达到 100%
铜杯	依赖请负人 · 初级	完成 10 种支线任务
银杯	依赖请负人 · 上级	完成 50 种支线任务
铜杯	夜の君と并びしもの	ア - ナス作为莉莉（同伴）加入
银杯	最高杰作	玩家等级达到 Lv50
银杯	トレジャ - ハンタ -	打开所有地图中的宝箱
铜杯	100 のよるを超えて	游戏内经过了 100 天
金杯	芸达者	アル - シェ学会了所有技能



文 北山杉 美编 咕噜

对应游戏版本：1.00
通关时间：一周目约为 40 小时

马里奥 + 疯兔 王国之战		UbiSoft NS
Mario+Rabbids Kingdom Battle		策略 中文版
2017 年 8 月 29 日	本地 1～2 人	无对应周边
售价为：59.99 美元		

一边是奇葩的当家吉祥物——疯狂兔子，另一边是任天堂的经典形象——马里奥。当这两个 IP 互相结合在一起时，会碰撞出什么样的火花呢？多亏了那位在 E3 展前发布会上痛哭流涕的制作人，让我们得以在 NS 上玩到这款难得一见的"IP 融合类"作品。与玩家们想象中不同的是，本作在主要玩法上是一款与《XCOM》系列"颇为类似的策略类游戏，但也根据自己的特色加入了不少动作解谜元素，不管是喜欢策略类游戏的玩家还是喜欢《超级马里奥》和疯狂兔子的玩家都能够轻松地上手游玩。此外，本作虽然自带简体中文，但令人遗憾的是中文翻译并不能尽如人意，许多地方甚至有"机翻"的嫌疑，这或许也是因为中文补丁和原版同步推出导致的时间紧张所致。即便如此，本作在内容上仍然是一款十分优秀的游戏，下面就让我们一起进入蘑菇王国，跟随马里奥和疯兔们展开一场激动人心的冒险之旅吧。

系统说明



键位说明



大地图界面

键位	说明
左摇杆/方向键	移动
右摇杆	移动视角
A	激活设施/特殊动作
X	进入战斗总部
+	呼出系统菜单

作战界面

键位	说明
左摇杆/方向键	移动光标/切换目标
右摇杆	移动视角
A	选择/确认
B	取消
X	切换至战术视角
Y	切换至敌方回合
L/R	切换我方角色
ZL/ZR	切换行动菜单
+	呼出系统菜单

战术视角

键位	说明
左摇杆	移动光标
右摇杆	移动视角
B	切换回作战界面
Y	锁定角色
L/R	切换该角色的具体视野范围
+	呼出系统菜单

小贴士

想要使用 Pro 手柄游玩本作的玩家请注意，由于系统原因，在通常情况下需要将两侧的 Joy Con 拔下才能正常使用 Pro 手柄游玩。如果不想拔下 Joy Con 的话，可以在游戏内前往蘑菇城堡的伙伴捣蛋场重新连接 Pro 手柄，之后即可正常进行游戏。



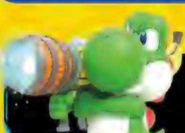
游戏玩法





本作结合了《XCOM》式的策略战棋玩法和来自《超级马里奥》的动作元素，形成了一个特色鲜明的游戏机制。玩家既可以在一个巨大的空间内任意冒险、解谜，探索这个未知的世界，也能够在一个相对较小的地图内和敌人进行战斗。通常来说，游戏在每一场战斗之间都会穿插有不少谜题，这些谜题的解法多种多样，如果你玩过"《超级马里奥》系列"或者"《塞尔达传说》系列"的话，那么一定对这些熟悉的谜题印象深刻。这种在策略战棋中加入动作冒险要素的玩法既照顾了喜欢策略类游戏玩家，也满足了喜爱"《超级马里奥》系列"的动作冒险玩家的口味。

蘑菇王国（设施篇）





一场意外让平静的蘑菇王国变得彻底混乱了起来，面临着众多疯狂兔子的入侵，蘑菇王国的居民们要怎样才能避免被毁灭的命运呢？总之，先去一趟蘑菇城堡吧，那里是蘑菇世界的中心，你可以在那儿获得休整以及买到各种作战需要用到的资源。

TIPS 在剧情里碧奇是代替被冰封的路易加入队伍的，有趣的是之后玩家同样无法同时让碧奇和路易一起并肩作战。

战斗总部

战斗总部是用于支援马里奥一行人进行战斗的地方，在这里你可以自由决定出战人员（每场战斗只能选择 3 名队员参战）、购买 / 更换角色的武器以及学习新技能。战斗总部会在到达蘑菇王国后（序章）开放，并且可以在任意地点（包括战斗的准备阶段）随时传送回战斗总部进行作战准备。



amiibo 研发中心

作为老任的特色，本作也支持了扫描 amiibo 的功能，玩家可以使用 amiibo 在研发中心解锁四个角色对应的两把武器（主 / 副手），这四个角色分别是马里奥、路易、碧奇和耀西。经过测试，目前只有马里奥主题的 amiibo 才能成功解锁（包括《马里奥赛车 8 豪华版》等）。



博物馆

玩家在关卡中收集到的所有收藏品都会被存放在博物馆中，这些收藏品包括美术画、音乐 CD、3D 模型和塔罗牌，玩家可以随时进入博物馆查看当前收集到的收藏品，以及确认是否已经收集齐全等相关信息。博物馆会在序章之后向玩家开放。



伙伴捣蛋场

如果你觉得一个人打 AI 太过无聊的话，不妨来伙伴捣蛋场和朋友一起合作闯关吧。目前游戏的合作模式较为单一，只能支持两名玩家分别控制两名角色进行本地同屏合作闯关，同屏模式为上下分屏，其他游戏机制与单人战斗并无不同。

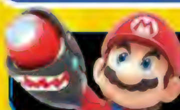


洗衣机

在战斗中没有拿到“完美”评价？某个挑战没能打过去？那就进洗衣机慢慢洗……刷吧！这台具有穿越功能的洗衣机可以说是让蘑菇王国面临毁灭危机的一大祸首，正是它将人工智能 BEEP-0 以及疯狂兔子们带到了这个世界，然后掀起了一场前所未有的混乱。虽说如此，但工具本身是无罪的，这台洗衣机也可以帮助你弥补在之前的战斗中产生的那些遗憾。它可以让你反复进入之前已经通过的任意关卡和挑战，尝试用更有效率的打法来完成之前因为武器、技能不足而没能拿到完美评级的战斗。

没错，玩家通过洗衣机来重打之前的关卡和挑战时仍然能够使用当前已经解锁的角色、武器和技能，因此如果你使用通关时的装备来打前期的关卡会获得压倒性的优势，所以好好利用这点来刷出全关卡“完美”的评价吧！





战斗篇



既然你已经抵达了蘑菇王国，那么接下来就该准备好战斗了。如果你玩过《XCOM》的话，想必在这里也会更加地得心应手，当然，这里是马里奥与疯兔的世界，动作类游戏出身的它们也为战斗带来了很多富有特色的动作元素，就让我们来一场轻松愉快的战斗教程吧。

掩体与命中率

掩体与参战角色的射击命中率之间的关联是《XCOM》和本作战斗的基础。掩体有两种，一种是半掩体，一种是全掩体，与《XCOM》不同的是，本作在所有情况下的命中率只有 0%、50% 和 100% 三种，具体数值取决于角色与掩体的位置关系以及所依靠掩体的类型。掩体的类型有半掩体和全掩体之分，正面攻击躲进半掩体后的敌人命中概率是 50%，而若是敌人躲进了全掩体则从正面命中的概率会降至 0%，具体的角色位置与命中率之间的关系如表格所示：

	视野内			视野外
	正面（0°）	前侧（0°-90°）	侧面及背后（90°-270°）	
无掩体	100%	100%	100%	0%
半掩体	50%	50%	100%	0%
全掩体	0%	0%	100%	0%

此外，掩体并非一成不变，本身也有不同的材质，例如砖块、冰块、铁块等，不同材质的掩体抗打击能力是不同的，并且除了铁块外其他材质的掩体都有耐久度的设定，因此选择一块“可靠”的掩体是玩家在进行战略部署时所要必须考虑到的因素之一。



滑铲

当玩家移动至敌人所在的位置时，可以使出滑铲来让敌人受到一定的伤害，该行动并不会影响作战队员本身的移动范围。作为本作的特色之一，滑铲的加入让参战队员得以更加积极地移动起来，从而让队伍有了更多的战术选择。在学习了更多技能后，玩家还能提升每回合可进行滑铲的次数以及每次滑铲的伤害。除此之外，一些角色如疯兔路易，在学习了相关技能后就能使出附带吸血效果的滑铲，在伤害敌人的同时还能附加给敌人一个吸血的负面状态，补充己方进攻人员的生命值，是一个非常实用的技能。



跳跃与踩踏

和滑铲不同的是，踩踏的加入让玩家得以扩大一部分移动区域，在有高低差地形以及障碍较多的地图上可以更轻松地到达优势点位，从而在战斗中获得更多的优势。也正是因为能够扩大移动范围，因此队员之间相互接力跳跃前进的方式成为了在完成“抵达特定区域”战斗目标时的不二选择。同样的，经过技能加点后的踩踏技能还能够对敌人造成伤害，而马里奥的技能树甚至还能够赋予踩踏更高的伤害。



超级效果

超级效果的触发条件除了来自参战队员使用武器打出的暴击之外，破坏地图上的超级效果箱也能触发相应的超级效果。超级效果共有 8 种，作用各不相同，熟练掌握它们各自的特性能够帮助你更好地实现作战计划，以及取得意想不到的优势。当然，你也得小心提防对手可能使出的超级效果，一个不小心就可能导致整盘作战计划被打乱。具体效果说明如下表所示：

超级效果一览表

超级效果	效果说明
弹跳	使目标急速地往后飞去，甚至会落到界外
蜂蜜	黏住敌人的双腿，使他们在一回合内无法移动
推动	将目标向后推并且连带推动路径上的所有人员
燃烧	使目标着火并且让其离开当前所在的位置，碰到他人时可以将火焰散布到另一名人员身上
石化	让目标停止包括移动、攻击、施展技能在内的一切行动
吸血	让目标所受到的伤害转化为攻击者的生命值
墨汁	让目标在一回合内无法使用武器进行攻击（包括监视技能）
冰冻	让目标在一回合内无法施展技能，技能的冷却时间也会被冻结



战场

作为一款策略类战棋游戏，精心布置且花样繁多的战场才是重中之重，既然这次所有的战场都发生在蘑菇王国，那么自然也少不了许多蘑菇王国特有的东西啦，比如总是和某个水管工一起出现的下水管道，总是想咬人的汪星人——汪汪等，别小看它们的作用，在某些时候，它们可是帮助你取得胜利的最佳帮手。



下水管道

帮助马里奥上天入地无所不能的下水管道，在如今陷入混乱的蘑菇王国里仍然发挥着至关重要的作用。它不仅能让我们的作战队员们快速穿越复杂的地形，绕到敌人的后方或者占领高地获得额外命中率和伤害的优势，同时还能充当永久性的掩体，阻挡敌人的射击。

地形

蘑菇王国拥有十分复杂的地形，其中最为显著的就是高低差以及沟壑的存在。高低差的出现让整个战场变得更加立体，同时由于占领高地会获得额外的伤害加成，因此这里往往也是敌我双方必争之

TIPS 战术视角可以帮你看清敌人的属性以及战场上的一些隐藏地方，因此请不要爱护你的Y键。

地，熟练运用“踩踏”以及下水管道都能帮助你快速占领制高点。而如果面前的敌人拿着一把具有“弹跳”或者“推动”超级效果的武器时，你就得小心了，尤其是位于沟壑旁边的队员，请尽快让他们远离沟壑，因为这两个超级效果都可能会使他们掉入沟壑中，受到二次伤害。当然，你也可以对处于相同情况下的敌人这么做。



龙卷风与岩浆

一些环境较为特殊的关卡的战场，为了突出关卡的特色，加入了来自环境要素的影响。例如第二大关肆掠全图的龙卷风，以及第四大关从天而降的岩浆。这些要素并不是完全随机的，而且有一定的规律可循。要查看龙卷风经过的路径只需在每回合开始时观察地图中央的风向标即可进行预判，而岩浆掉落的位置也可根据地面上焦炭的痕迹辨别出来。虽然给己方的行动造成了一定的困难，但反过来，这也为玩家提供了一些新的战术选择，例如可以使用“推动”超级效果或者疯兔马里奥的“磁力热舞”技能，让敌人站在龙卷风经过的路径或岩浆掉落下来的地方来造成额外伤害。



中立生物

这其实也算战场环境的一部分，如果不小心的话，这些亦敌亦友的生物可能会给玩家造成很大的麻烦。本作中出现的中立生物也是来自蘑菇王国的原住民——汪汪和嘘嘘鬼，它们经常在某个关卡中成群出现，不管是对玩家还是敌人来说，如何在行动中避开它们是最优先要考虑的问题。圆滚滚爱咬人的汪汪会自动攻击离它最近的敌人，伤害恒定在75生命值，对于初期的玩家来说被咬上一口还是很疼的，当然你也可以将敌人引到它们的身边吸引火力。嘘嘘鬼虽然不会攻击玩家，但如果你靠地太近的话会被它附身，并在下一回合开始前随机传送到地图的某个点，乍听起来没什么损失，但如果本场的胜利目标是“抵达特定区域”而你在终点前遭到嘘嘘鬼附身的话，本来到手的完美评价可能就会离你而去。


▶这个可爱的老朋友在游戏初期帮了玩家大忙。

机关/陷阱

机关和陷阱让整个战场变得危机重重，不过好在除了陷阱以外，大部分机关都只能在BOSS战中才能看到。在一般战斗中遇到的陷阱主要是伪装成掩体的超级效果箱，击碎掩体后就会显露出来，这时如果再向躲在箱子之后的敌人射击，就会触发一个对应的超级效果，让人防不胜防。机关大多和BOSS的某种特殊能力有关，例如第三大关的关底BOSS，就需要先破坏为聚光灯提供电量的机关后，才能攻击到BOSS。


▲千万不要靠近这个红色的箱子，否则下一秒你就会死得很惨。

简易模式

虽然本作总体上难度并不高，但由于不管是《超级马里奥》系列”还是疯兔的起源《雷曼》系列”,都是作为平台动作游戏起家的，而本作这次采用的策略战棋玩法对两大系列的粉丝群体来说可能有一些陌生，并且难免也会有对此类游戏苦手的玩家存在。为此本作特地添加了简易模式，玩家在每场战斗开始之前都能够自主选择是否进入，进入简易模式后所有参战角色会立即补满上一场战斗中损失的血量，并且将生命上限提高50%，使得战斗彻底失去了难度，即使策略类游戏苦手的玩家也能够畅通无阻地体验游戏的乐趣。

胜利条件

在马里奥与疯兔的世界中，战斗的目标并非只有将敌人全部击败才算胜利，主角一行人有时也会遇到一些奇奇怪怪的任务，只要完成任务目标便可算作胜利。在关卡中我们会碰上的任务目标总共有4种，分别为击败全部敌人、击败部分敌人、抵达特定区域以及护送目标角色。其中“击败全部敌人”和“击败部分敌人”这两个目标的不同之处是后者在战斗中敌人每隔1～2回合便会自动刷新出来，如果队伍火力不够没能及时清理场上的敌人数量则很可能会陷入重重包围之中。“抵达特定区域”和“护送目标角色”这两个目标实际上都是要求队伍中的成员抵达某个特定的区域，不同之处在于前者是主角队伍中的一名角色到达区域即可，后者需要控制任务角色到达指定区域才算获胜，而任务角色只能移动，不能进行主动攻击，因此要更困难一些。



当然，仅仅只是追求获胜对于有强迫症的玩家还远远不够，每个关卡完美通关后获得的金杯才是他们追求的东西。金杯的获取条件是要求玩家在一个关卡中的每场战斗（一般是1～2场）都获得完美评价，完美评价和玩家战斗所用的回合数和人员伤亡情况有关，每场战斗都有相应的回合数的限制，在规定的回合数内取胜，并且没有一个队员死亡即可得到完美评价，若是超出回合数取胜，或者一名队员不慎死亡，那么即使玩家最终获胜，也得不到完美评价。

TIPS 每回合开始行动时，踩踏和滑铲应该是你优先进行的动作，因为这些动作不会占用回合数，并且也不会引来大槌的攻击。

角色篇



拯救蘑菇王国行动的小队共有 8 名成员，但每场战斗只能派出 3 人参战，除了雷打不动的队长马里奥之外，剩下 2 名队员的挑选就要根据战斗的具体情况、玩家所使用的战术来决定了。这群由马里奥世界的角色和外来者疯兔们组成的奇葩队伍虽然看上去极不靠谱，但每名队员都有各自的特色，配合上专属的武器和技能，往往能够在战斗中大显身手。

武器

每名队员都可以装备主手和副手两把武器，一般情况下主武器是具有远程射击功能的大炮，副武器是用于近身作战的兵器，但根据队员个人特色的不同也会有一些变化，例如疯兔碧奇的副武器就是可近可远的攻击车。另外，虽然一些武器在属性和形态上可能十分相近，但原则上每把武器和其使用者是绑定在一起的，只能由与之相对应的队员来使用。下面就为大家提供本作中出现过的武器类型以及各自的特点。



武器类型	可附带超级效果	特点
主手		
光线炮	弹跳/蜂蜜/推动	射程、伤害中规中矩
元素炮	推动/燃烧/石化/吸血	伤害较低，超级效果触发概率极高
霰弹炮	吸血/石化/燃烧/冰冻	群体攻击、射程较短、伤害较高
准击炮	墨汁/弹跳	射程远、伤害一般
威力炮	石化/推动	伤害浮动较大、超级效果触发概率较低
副手		
锤子	蜂蜜/弹跳/石化/吸血	近战武器，伤害较高
火箭炮	推动/燃烧	伤害一般但射程极长、可对掩体造成破坏
攻击车	推动/蜂蜜/弹跳/墨汁	可自主移动、自动攻击敌方目标
榴弹鸭	冰冻/燃烧/推动/石化	范围广、伤害一般、可以攻击到掩体背后的敌人

技能

技能作为角色成长的一部分，在本作中是以技能树的形式出现的。每名队员都有一套专属技能树，囊括了移动、攻击、特技、其他等战斗用的技能，除了特技外，部分技能是所有队员通用的，但也会根据队员自身的特点进行一定的微调。例如疯兔碧奇可以学习最多连续施展三次滑铲的技能，而疯兔路易最多只能连续施展两次，但可以在每次滑铲中附加一个吸血效果。学习技能需要消耗能量宝珠，而能量宝珠除了在关卡结束后的结算中获得之外，还能在大地图上的隐藏宝箱中找到。所以，为了尽快点满所有的技能，不要遗漏了大地图上的隐藏宝箱哦。另外，如果玩家对当前加点出来的技能效果不满意，或者经常卡关，也可以在战斗总部随时进行洗点然后重新加点，此过程不会耗费任何金币或者能量球，也没有洗点次数的限制。



队员介绍



马里奥



主武器： 光线炮
副武器： 锤子
特技： 英雄视野、马里奥之力
推荐定位： 突击手

介绍： 作为万年不变的队长，马里奥大叔拥有十分均衡的移动和进攻能力，虽然射程无法覆盖到远距离，在中近距离的进攻选择上可谓是多种多样，其特技“英雄视野”和“马里奥之力”也是侧重进攻的类型。“英雄视野”有点像《XCOM》系列里的监视技能，当玩家激活了这个特技后下一回合马里奥就会自动攻击视野内正在移动的敌人。“马里奥之力”则是为一定范围内的队员提升攻击力的技能，通常用来进行攻坚或者在强行突破时使用。另外，在技能树的移动类技能上，马里奥还可以增加踩踏和滑铲的伤害量，因此用他作为一个突击手在战场突破敌人的封锁再合适不过。如果再将提升生命值的技能点满，那么他也能成为一个相当可靠的中流砥柱。

疯兔碧奇



主武器： 光线炮
副武器： 攻击车
特技： 护盾、治疗
推荐定位： 支援

介绍： 虽然战斗力算不上太高，但疯兔碧奇是小队中惟一能够直接对队友进行大规模治疗的成员，尤其是在遭遇同一关卡内的连续战斗时，它的治疗特技能够最大限度地保证队伍战力的完整，同时另一个特技“护盾”的存在也能让她有一定的自保能力，甚至在某些时刻能作为肉盾吸引敌方的进攻，为其他队员的进攻创造机会。当然，疯兔碧奇还是有一定的攻击能力的，副武器攻击车让她能够在确保自身安全的情况下攻击地图上的任意一名敌人，并且攻击车本身也能吸引敌人的火力。作为一名支援角色，疯兔碧奇在队伍里的作用显得尤为重要。

疯兔路易



主武器： 元素炮
副武器： 火箭炮
特技： 超级屏障、弱化
推荐定位： 防守专家

介绍： 从两个偏向辅助功能的特技就可以看出疯兔路易并不是一名主要的攻击输出者，虽然它的副手武器——火箭炮对远程敌人具有一定的威胁，疯兔路易干的活儿主要还是为队友创造更多的机会，其特有的技能吸血滑铲能够百分之百让敌方附加一个吸血状态，之后其他队友再攻击时就能够补充不少的生命值，其效率之高甚至可以在某种程度上取代疯兔碧奇成为兼职“奶妈”的角色。疯兔路易的两个特技也大有用处，“超级屏障”能够让他在一回合内无视任何超级效果，这在敌人几乎百分之百触发超级效果的后期简直就是救命神技，而另一个特技“弱化”还能大幅度降低周围敌人的武器伤害，为队伍的胜利保驾护航，“防守专家”的称号名副其实。

TIPS 要多多留意战场上的制高点，如果有敌人的话尽量早点干掉它们。

路易



主武器：准击炮
副武器：攻击车
特技：坚毅目光、奔驰之心
推荐定位：远程攻击手

介绍：极长的射程和广阔的移动范围让路易完美地诠释了“放风筝”这个战术，其主副手的武器都有着强调在保持安全距离内进行攻击的特点，而特技“奔驰之心”的加持更加将“一击脱离”发挥到了极致，由此看来，他是最适合完成“抵达特定区域”目标的成员。当然，路易的缺点也很明显，血量、伤害不高，缺少群体攻击的手段等都是他的软肋，玩家应当因地制宜、有针对性地使用这名角色。

疯兔马里奥



主武器：霰弹炮
副武器：锤子
特技：坚韧护体、磁力热舞
推荐定位：突袭者

介绍：比起他的原版来说，疯兔马里奥更偏向进攻，并且是大范围群体性攻击，独有的技能“爆破冲刺”让他能够在对敌滑铲时引发爆炸，连带着对周围的人造成伤害，主副武器也都是能够造成大范围伤害的类型，这也注定了让疯兔马里奥担当起一个“孤单的突袭者”的角色。不论是“爆破冲刺”也好，武器攻击也罢，他都能在一定范围内敌我不分地造成大量伤害，所以他适合单枪匹马搅乱敌营而并非跟随大部队进行规规矩矩的作战。另外要特别推荐“磁力热舞”这个特技，在敌群中施放可以立即将大量敌人聚在一起然后使用近战武器一网打尽，配合马里奥与路易的监视特技“英雄视野”和“坚毅目光”效果拔群。

碧奇



主武器：霰弹炮
副武器：榴弹鸭
特技：皇家凝望、防护
推荐定位：多面手

介绍：碧奇在战场上第一次出场的方式令人印象深刻，在伙伴们受到重创时举着一把雨伞从天而降，一招便击退了BOSS。加入了队伍之后的碧奇公主攻击力虽然没有在剧情中那么变态，但却在进攻、防守和机动性上取得了良好的平衡。主/副武器的霰弹炮和榴弹鸭让她能够打出和疯兔马里奥媲美的伤害，监视特技“皇家凝望”也能够让她在回合之外多打出一次伤害。此外，虽然没有疯兔版本的她回复得那么多，但特有技能“净化+治疗跳跃”仍然能让她为伤员及时地进行治疗。而另一个特技“防护”则可以让周围队员所受到的部分伤害转移到她的身上，面对高攻击的敌人例如“大槌”时，这招的防御效果非常好。总的来说，碧奇在进攻、防御、支援等方面都没有明显的短板，作为多面手的她也能应对各种复杂的战场情况，如果你想追求稳妥，或者在面对一个陌生的BOSS时，那么碧奇或许会是你的最佳选择。

疯兔耀西



主武器：威力炮
副武器：榴弹鸭
特技：外层护甲、恐怖疯兔
推荐定位：突击手

介绍：作为一个后期才加入的队员，疯兔耀西让玩家们选择它的理由是靠那固若金汤的防守能力以及一回合可同时滑铲多达5人的恐怖进攻手段。在防守上，特技“外层护甲”的技能点加满后可提供两次近乎绝对防御的能力，另一个特技“恐怖疯兔”则刚好和疯兔马里奥的“磁力热舞”作用相反，用于分散敌人以拯救深陷包围圈的队员。在进攻上，除了几乎毫无成本的滑铲以外，威力炮和榴弹鸭的组合让其具备对敌人造成大量伤害的能力，虽然美中不足的是榴弹鸭的伤害有点鸡肋，不过对于疯兔耀西这种攻守兼备的主力队员来说，深入敌营吸引火力才是最适合它干的事情。

耀西



主武器：威力炮
副武器：火箭炮
特技：捣蛋攻击、超级强运
推荐定位：中坚

介绍：耀西拥有威力炮和火箭炮这两件重型武器，再加上类似女武神的震地猛击让它在攻击躲在掩体后的敌人时能够为队伍打开空间。除了强力的进攻火力之外，较多的血量以及特技超级强运都能让它带动周围的队友，改变整个战局的走向。其中，“超级强运”特技能够让耀西以及队友获得100%打出暴击（超级效果），配合马里奥的“马里奥之力”特技能够最大限度强化己方的进攻火力，并且削弱对手的能力，在攻守平衡方面，耀西是队伍中不可多得的中坚力量。

敌人资料

ZIGGY

介绍：ZIGGY是本作最常见的敌人，并且会根据章节的不同衍生出许多变种，例如雪宝沙漠里的雪宝ZIGGY，除了造型不同之外，还会使用监视特技来进行攻击。ZIGGY的血量和攻击力并不高，但通常数量较多，在战斗时要避免被它们集火，当它们激发特技时，注意使用攻击车来吸引它们的火力，或者使用“外层护甲”特技抵消攻击。

蹦跳兔

介绍：这群脚踩弹簧的兔子弹跳能力极强，能够通过团队接力跳跃的方式到达你意想不到的地点来对你展开攻击，因此遇见它们时要注意计算对手跳跃的范围。此外，同ZIGGY一样，蹦跳兔也有许多变种，雪宝版本的蹦跳兔进化出了类似疯兔耀西的特技“外层护甲”，可使它们免受一次攻击。这层护甲可以通过踩踏或者滑铲的方式破除，不必为此浪费你的进攻机会。

TIPS 在大地图跑路时，请不要放过每一条岔路，要明白岔路的尽头总有惊喜。

大槌

介绍：大槌的攻击力极高，属于近战的范围攻击，这也会令它误伤到自己人。在任何时候挨上它们的一击都是一件不划算的事情，尤其是后面关卡中的变种大槌不但拥有提高攻击力的特技，而且它们的攻击还会附带诸如"墨汁"、"吸血"等会给玩家带来极大麻烦的超级效果，所以你需要时刻和它们保持距离，好在它们的移动力并不高。大槌的一大特点是只要受到攻击便会立即冲向攻击者，因此诸如"英雄视野"和"坚毅目光"这种监视特技就不适合在附近有大槌的情况下使用，除非你确认能够在一回合内干掉它。对付大槌的最好办法是将队伍分散到它的移动范围之外，然后交替使用远程攻击，这时它就会像一只无头苍蝇一般被牵着鼻子走。注意在正式进攻之前要先使用踩踏和滑铲来消耗大槌的血量，这两种动作不会引起它的反击，疯兔路易的吸血滑铲技能在这种情况下可以发挥出极大的优势，让队伍在更安全的状态下和大槌进行对拼。另外，如果不慎被大槌近身，在队伍里有疯兔耀西的情况下还可以使出"恐怖疯兔"特技来驱逐它们。

支援兔

介绍：支援兔能够为自己和队友进行治疗，进攻方式是向敌方投掷炸弹。对于支援兔来说，只要在它的射程内，不管你是否躲在掩体背后都会被从天而降的炸弹炸到，甚至连带着将掩体整个给破坏掉。虽然单体攻击不太高，但一旦它们的数量上来了，密集的炸弹轰击还是足够你喝一壶的。对付支援兔的方法主要是将它们从掩体后面引出来进行攻击，因此推荐射程长、机动性较高的路易以及拥有大范围破坏能力的疯兔马里奥互相配合。疯兔马里奥的"磁力热舞"特技能让这些躲在掩体后面猥琐的兔子们主动暴露在己方的视野之内，配合马里奥与路易两兄弟的监视特技，即可最大限度地给予它们沉重一击。

大盾

介绍：大盾手中巨大的盾牌让它能够抵挡从正面飞来的所有攻击（除了带有爆炸效果的武器之外），因此绕到它的侧面以及背后进行攻击是势在必行的选择。大盾的进攻以中近距离的霰弹炮射击为主，伤害较高，变种的大盾还会在攻击中附带"蜂蜜"、"吸血"、"墨汁"等超级效果，因此要十分注意避免和它进行近距离接触。除了绕到侧面以及背后进行攻击之外，大盾的盾牌虽然能够抵挡正面攻击，但当它处于移动状态时却无法挡住来自监视特技的攻击，因此在场上同时存在马里奥与路易的情况下要注意多使用这个特技。

幽灵兔

介绍：幽灵兔可以如同鬼魅一般从一个地点瞬移到另一个地点，因此在一般情况下马里奥兄弟的监视特技对它们毫无作用，只有当疯兔马里奥以及疯兔耀西使用"磁力热舞"和"恐怖疯兔"才能让它们触发监视特技。此外，幽灵兔同样也会使用"磁力热舞"来将玩家引出掩体，暴露在敌人的视线之内，对此要多加注意。不过除了行踪诡异之外，幽灵兔的攻击和血量都不高，玩家只需抓住机会一击必杀，不给它们逃跑的空间，则一般不会有太大的问题。

女武神

介绍：女武神的进攻方式有两种，第一种是使用威力炮进行单体扫射，第二种是在和队友接力跳跃后落地时产生的一个范围攻击，它们不但拥有强大的机动性、较高的单体伤害，在防御上还会使出特技"防护"来保护周围其他敌人，因此女武神在战场上应该是玩家首要消灭的目标。对付女武神的方法除了在它们跳跃到空中时激活监视技能进行攻击外，使用疯兔马里奥这类高攻高伤害的队员进行一次性打击也是一个不错的选择。

中BOSS

疯兔食人花

介绍：疯兔食人花作为玩家遇到的第一个中 BOSS，其超高的伤害会给许多新手玩家留下了惨痛的回忆。它使用的武器和火箭炮类似，会发射出一个火球攻击远距离上的敌人，由于射程极远加上移动范围广阔，让玩家很难躲避它的伤害，同时附带的"燃烧"超级效果也进一步给玩家带来了困难。在首次进行本关的战斗时，玩家只能使用马里奥 + 疯兔碧奇 + 疯兔路易这个初期三人组，且大多还没有学会踩踏伤害，因此在战斗时要注意尽快占领位于地图四个角上的制高点，并利用战场中的超级效果箱对疯兔食人花进行攻击。具体的做法是首先将疯兔路易与马里奥各自送到两侧底角的高台上（一开始从下方攻击高台上的敌人就可以连带触发超级效果箱将上面的敌人弹到下面），疯兔碧奇由于有"护盾"特技因此可以留在下方和疯兔食人花进行周旋。在周旋的期间要注意使用马里奥的监视特技"英雄视野"来对食人花造成额外伤害，同时不必着急先使用武器攻击食人花，在周旋的过程中快速清理掉主动靠近的小怪之后，再慢慢对付它即可。（当疯兔食人花移动到超级效果箱的旁边时可以进行主动攻击）

阿雪和沙沙

介绍：冰冻兔子阿雪和火焰兔子沙沙是雪宝沙漠关卡的中 BOSS，它们的移动范围都很广阔，其中阿雪使用附带"冰冻"超级效果的准击炮进行攻击，同时还拥有监视特技"恶棍视野"，沙沙的武器是攻击范围广阔的榴弹鸭，附带"燃烧"超级效果，同时还拥有"护盾"特技，可抵消玩家的一次攻击。解决它们的方法是首先全力攻击血量较低的阿雪，使用路易先占领制高点获得伤害加成，再加上疯兔路易的高伤害滑铲，就可以在最短时间内击败阿雪。之后剩下的的沙沙就比较好打了，只需要注意将队伍分散开来避免受到榴弹鸭的范围伤害就足够了。

糖骷颅

介绍：糖骷颅虽然看起来比较像疯兔食人花，但移动范围显然没有后者那么大，它使用带有"推动"超级效果的榴弹鸭进行攻击，和大盾一样身前举了一张盾牌，免疫从正前方发起的攻击，另外，它还拥有"恐怖疯兔"的驱散效果特技。想要击败糖骷颅，除了最开始的回合集中力量解决掉附近的大槌和幽灵兔之后，剩下的回合应当专注攻击糖骷颅本身。原因在于战场上每回合都会固定刷出幽灵兔和 ZIGGY 等小怪，由于幽灵兔瞬移的特性使玩家清理小怪的速度无法赶上怪物刷新的速度，因此只需要集中力量攻击 BOSS 就好。由于糖骷颅的主要武器是无视掩体的榴弹鸭，因此专门躲在掩体后面毫无意义，只需要将队伍分散开来即可。另外攻击糖骷颅非常容易出超级效果状态，建议带上疯兔路易，使用吸血滑铲给它附带一个吸血效果会更好打一些。

机甲Jr.

介绍：小库巴的特性类似大槌，只要受到攻击，不管有没有在自己的回合内都会冲向对自己发起攻击的人，它继承了大槌类怪物的高伤害、移动力低的特点（虽然移动范围已经比大槌要广很多），因此要对付它还是需要保持一个分散的阵型。在真正和小库巴对战之前，玩家还需要先和大盾和支援兔打一场，之后才能挑战小库巴，并且如果在与小库巴的战斗中选择重新开始战斗时，仍然需要先完成之前的战斗。在面对前一场战斗时，玩家应当尽量保持满血的状态，并且速战速决。建议使用疯兔马里奥和疯兔路易的阵容，既能保持输出也能随时回血，到了和小库巴战斗的阶段时，由于对手免疫滑铲、踩踏以及超级效果状态，因此需要拉近距离的疯兔马里奥以及擅长"吸血滑铲"的疯兔路易就不再适合与小库巴进行战斗了。建议玩家启用擅长远程射击且移动力极强的路易以及能够大范围回血的疯兔碧奇来和小库巴周旋。

TIPS 在同伴攻击前（尤其是大范围攻击），请提前计算好攻击范围，以免造成误伤。




BOSS



疯兔大金刚

介绍：远古花园关卡的最终BOSS疯兔大金刚在难度上要比中BOSS疯兔食人花低，主要攻击方式是发出一道覆盖全图的具有“弹跳”超级效果的地震波，但伤害一般，只要注意不掉下地图边缘即可。疯兔大金刚一开始在有香蕉的状态下是无敌的，玩家只能移动到它身前的香蕉按钮上即可触发机关让香蕉落下去，之后便可以攻击疯兔大金刚让它受到伤害，注意这时候还是要保持一定的距离攻击，因为这时的疯兔大金刚会抓起靠近身前的玩家角色然后往地上掷出，这招的伤害比较可观。整个过程重复3次，即可打败疯兔大金刚。




冰柱魔像

介绍：冰柱魔像是雪宝沙漠的最终BOSS，而这场战斗也是使用碧奇的第一场战斗（踢掉路易强制登场）。冰柱魔像的主要攻击方式是发射带有“冰冻”超级效果的火箭炮，以及使用的手臂上的冰块进行近距离攻击，伤害较高。从外形上来看，冰柱魔像其实就是一个大号的大盾，玩家只能绕到侧面和背后进行攻击，另外，它还对玩家的滑铲、踩踏攻击以及超级效果免疫。冰柱魔像一共有两种形态，第一种就是带着盾牌的形态，这个形态时场上只有它一个敌人，再加上碧奇的强力加入，因此很快就能击败它。第二形态去掉了盾牌，但场上会出现大槌和支援兔。建议玩家先让碧奇加上马里奥的踩踏和监视特技对小怪进行清理，让另一名伙伴（疯兔碧奇）去和冰柱魔像周旋，由于场上有两名支援型角色，因此只要注意借助掩体与水管，几乎不用担心血量的问题，而冰柱魔像500的血量显然也不够玩家打几下的。




魅影

介绍：这大概是本作最有喜感的一个BOSS了，魅影是由一只疯兔和一个留声机以及嘘嘘鬼雕像结合起来的……歌唱家？它被设定为站在聚光灯下时就会变成无法被攻击到的幽灵状态，玩家需要破坏聚光灯的电池装置才能伤害到它的实体。魅影使用的武器是附带“推动”超级效果的火箭炮，同时还有将玩家石化的特技。魅影的本体血量很低，集中力量的话只需一回合便能击败它，难点在于需要连续击败它三次，并且从第二次起就会有大盾以及幽灵兵等小怪被召唤出来充当打手，需要破坏的聚光灯电池装置数量也是逐渐地在增加。建议玩家初次和魅影战斗时让碧奇出战，她的“防护”特技能够有效避免队伍在破坏装置/清理小怪的过程中损失过多血量，同时也要活用疯兔路易的吸血滑铲从刷新出来的小怪身上补充回血。另外有个小技巧就是每击败魅影一次后，趁着新一轮小怪还没有刷新出来赶紧向接下来的聚光灯电池装置旁靠近，这样在下一回合就可以直接破坏电池装置，以节省回合数。




噗瓦力奥和噗哇路易

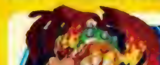
介绍：这两个黑暗版的马里奥兄弟一个擅长近战，行动模式类似大槌，一个使用威力炮，附带“冰冻”超级效果。由于一开始敌人都在高处，玩家队伍处于一个十分不利的地带，如果这时候冒险通过水管或者踩踏上去的话会立即被附近的大槌和女武神夹击，因此不建议玩家在初期冲到高台上作战。由于大槌移动速度较慢，因此玩家可以先使用远程武器向高台上的敌人射击，等待敌人慢吞吞下来之后再一网打尽，尤其是噗哇路易，将它引诱下来后就可以集中力量解决掉。和噗哇路易作战时要注意它的特技“磁力热舞”，以及附带“蜂蜜”超级效果的攻击，不要过于靠近它，在远处放风筝即可。另外攻击噗哇路易时可以有意识地使用范围攻击（或者疯兔马里奥的磁力热舞）将剩下的小怪清理掉。最后剩下的噗瓦力奥就简单多了，“冰冻”超级效果对此时的玩家来说影响并不大。




熔岩女王

介绍：熔岩女王在被近身的状态下对玩家的攻击几乎毫无抵抗力，因此她拥有类似“恐怖疯兔”的特技来驱散任何靠近它的敌人。熔岩女王使用威力炮进行攻击，伤害总的来说比较中规中矩，已经来到后期的玩家可以轻松承受这点伤害，但麻烦的一点是它的攻击还附带“吸血”超级效果，这就让要求玩家在每回合内都要对它保持一定的伤害输出量，至少要确保超过它的回血速度。

在和熔岩女王战斗时，场上除了它以外还有之前击败过的噗瓦力奥和噗哇路易，所以玩家的阵型一定要保持分散，并且启用路易来进行远程攻击，确保在前3回合解决掉噗瓦力奥和噗哇路易（如果做不到的话至少要先击败噗哇路易），疯兔马里奥的“磁力乱舞”特技能在本场战斗中起到重要作用




超巨龙库巴

介绍：作为本作的最终BOSS，与超巨龙库巴的战斗对玩家来说是耗时最长、也是最困难的战斗了。超巨龙库巴共有三种形态，这也就意味着玩家需要连续打倒它三次才能彻底击败它。由于流程较长，建议玩家带一个专门负责治疗的队友，推荐碧奇和她的疯兔版本，以避免打到最后形态时遇到无血可加的窘境。值得注意的是，一旦和超巨龙库巴开始战斗之后，就无法再更换参战的队员了，即使在菜单中选择重新开始战斗也不行，因此在开战之前一定要决定好参战阵容。

在第一形态下，超巨龙库巴的攻击方式主要是用附带“燃烧”超级效果的威力炮对玩家进行单体攻击，此外它还具有监视特技以及“磁力热舞”，因此最好不要靠得太近。玩家一开始最好先干掉超巨龙库巴身前的4名熔岩女武神，如果不这样做的话，这些移动力超高的家伙可能对你和BOSS的战斗产生不小的麻烦，如果你将滑铲、踩踏伤害升至最高的话，那么配合监视特技只需要1~2回合即可解决掉它们。接下来，就躲在掩体背后（最好是黑色的铁块掩体）对超巨龙库巴尽情地射击吧，直到打出它的第二形态。

第二形态是三个形态里最简单的，此时的超巨龙库巴会飞到界外，不再主动攻击玩家，而是往场内喷射落点固定的岩浆雨。这个阶段的杂兵是熔岩大盾，由于超巨龙库巴不会主动攻击玩家，因此玩家可以先集中精力解决掉杂兵后再对它进行攻击，在这个阶段内玩家也会获得充裕的时间进行治疗和准备，以迎接最困难的第三形态。

在第三形态下，超巨龙库巴会回到场中，并开启无视一切攻击的防御护盾，这时的玩家无法对它造成任何伤害。每个回合超巨龙库巴都会有两次攻击的机会，首先是飞回场地中央，然后变成巨大的龟壳撞击玩家，得手后还会再使用威力炮进行攻击。玩家如果连续两次都被它命中基本上不死也得丢半条命。玩家想要对这个阶段的超巨龙库巴造成伤害的惟一方法就是躲在战场上的铁块掩体背后，变身为龟壳状态下的超巨龙库巴只要撞上这种掩体就会晕过去，无法再进行攻击，此时就是攻击它的绝好机会。当然，你也别忘了场上的大槌们，但别想着将它们清理干净之后再去对付BOSS，因为战场上的铁块掩体是有限的，如果全部被龟壳撞没了的话，玩家就只能靠自己承受超巨龙库巴巨大的伤害了。要想去除大槌的干扰，其实也有一个办法，就是通过灵活的走位将大槌吸引到队员和超巨龙库巴的中间，这样就能借超巨龙库巴之手干掉这些烦人的杂兵了。



TIPS 游戏没有悔棋机制，因此请谨慎做好每一步选择，否则你会发现下一刻角色就会直愣愣地站在一群敌人的中间。

实战心得



推荐组合



本作共有8位角色供玩家自由组合队伍，可以组出20种配合，而每名角色都有它相应的特色，只要使用得当，基本上不管用什么组合都能顺利通关。如果你还在为怎么组合角色而烦恼，这里就为大家就列出一些胜率较高的阵容供各位读者参考，当然，这并不代表以下阵容就是最优解，玩家大可以根据自己的喜好和实际情况进行调整。

马里奥 + 疯兔马里奥 + 疯兔路易

推荐理由：如果要让我组合一个追求极端进攻的阵容，那么我会将疯兔路易替换为疯兔耀西，因为疯兔耀西在武器伤害上要明显高于疯兔路易，但考虑到队伍整体的回血能力，疯兔路易明显要更为稳妥一些。想象一下在一场战斗中，由疯兔路易率先为敌人施加一个吸血状态，再使用能够大概率触发超级状态的主武器元素炮为重点目标施加超级状态，那么接下来的战斗就会变得十分简单了，之后再让马里奥为队员施加一个"马里奥之力"的buff，控制疯兔马里奥进入战场中心来一个"磁力热舞"配合副手武器进行高强度打击（如果之前有受伤的话又会瞬间补满血），这一套连招的伤害非常惊人，同时也兼顾了补血的重任。

这个阵容的核心输出点就是疯兔马里奥，不论是它的爆炸滑铲还是主/副武器产生的伤害量在所有角色里都名列前茅，配合特技"磁力热舞"更是能够在一回合内对大量敌人进行爆炸性的输出，就算之后一回合特技进入冷却状态后还是可以依靠零成本的吸血滑铲+爆炸滑铲+暴力踩踏持续造成高伤害，在可持续方面也无可挑剔。

马里奥 + 路易 + 疯兔耀西

推荐理由：这套阵容的重点在于马里奥兄弟俩的监视特技。当把技能树全部升满后，马里奥和路易能一次性打出5次监视特技，这让他们在自己的回合之外也能干掉不少的敌人。突击手疯兔耀西的加入可以为相对脆弱的路易吸引到更多的火力，帮助他争取到占领制高点的时间和空间，而一旦路易占领了制高点，马里奥就可以腾出手来和疯兔耀西相互配合，一个专精踩踏伤害，一个专精滑铲伤害，再配上外围的狙击手路易，这套阵容在进攻方面能够对敌人，尤其是速度缓慢的敌人造成极大的威胁。

马里奥 + 疯兔碧奇 + 路易

推荐理由：如果你的打法相对保守，或者敌人阵中存在许多伤害较高的角色，那么不妨试试这套攻守较为均衡的阵容。疯兔碧奇在将技能点加满后能提供一次性50%的回血量，足够帮助你摆脱死亡的阴影，马里奥与路易两兄弟的进攻配合也在一定程度上提高了这套阵容的进攻火力。



借势



和一般的策略战旗游戏不同的是，本作玩家只能选择3名队员上场作战，面对后期茫茫多的敌人，伤害不足的问题也会随之愈发地突显出来。但请玩家牢记一点，对敌人造成伤害的方式不仅仅只是由己方发动攻击这一种，战场上，甚至是敌人自身，都可以将其巧妙利用转化为己方的优势。例如战场上的超级效果箱和中立生物，将敌人引诱到这些东西附近再攻击就能产生额外的伤害，使用得当甚至能够激发连锁反应对大量的敌人造成伤害。另一种借势行为是针对部分敌人自身的攻击做文章，某些敌我不分的敌人，例如大槌，攻击范围广阔的敌人，例如大盾，都可以成为玩家手中的刀，有时候只需损失部分的血量就可以借敌人之手一次性清理掉许多令人厌烦的杂兵。只有玩家对当前的战场形势作出整体判断并进行战略抉择，才能化劣势为优势，在战场中寻得胜利的良机。





游技术 NOW PLAYING 攻略透解



文 稀饭 美编 雷普利

混沌特工		Deep Silver
Agents Of Mayhem		动作射击 港版
2017年8月15日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：479港币，XOne：429港币		

PS4 XOne

尽管整体素质没有达到顶尖，但作为"《黑道圣徒》系列"某种意义上的续作，《混沌特工》还是有着属于自身的乐趣。而且不得不说，尽管本作加入了限制玩家快速白金/全成就的在线合约系统，但总体来说仍然是一个非常容易搞定的游戏。只是目前本作的奖杯/成就当中似乎出现了一些小问题，需要多多留心，所以本期研究中心，我们就来谈谈该怎么白金/全成就这个作品吧。

PS：建议任何尚未开始玩本作又打算白金/全成就的玩家在看到这篇研究后立刻翻去看"难点一览"里的"Hardcore Gamer"，不然你们可能会需要花更多的时间来达成白金/全成就。

白金/全成就难点指南

难点一览

•Three's Company/Next Up: Action Figures!/Bombshells/#SquadGoals

这四个成就/奖杯其实本身解锁起来蛮简单，就是完成每个特工的个人任务，每完成一个特工队伍的所有三位成员的任务，就会解锁一个队伍任务，把这个任务也完成之后就会解锁三位特工的队伍专属皮肤，然后在空降界面选择让三位成员都换上这些皮肤，就可以解锁。

但这个成就/奖杯似乎运作起来有点毛病，笔者第一次尝试解锁时就没有成功，后来是靠着更换队伍成员的位置，并且把他们换成其他皮肤后再重新换回队伍专属皮肤才终于解锁。四个队伍的成员如下：

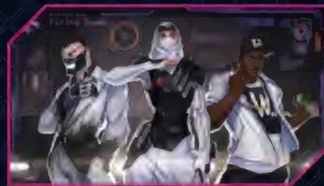
1.Carnage a Trois：Daisy、Yeti、Braddock

2.Franchise Force：Fortune、Hardtack、Hollywood

3.Bombshells：Joule、Rama、Red Card

4.Firing Squad：Oni、Kingpin、Schererazade

勘误：这个成就/奖杯的解锁速度非常慢，所以上期奖杯列表当中把条件翻译成了需要把队伍空降之后才能解锁，不过经过重复验证，最终确定了是不需要空降的，只要把队伍成员都换上对应皮肤，然后稍等一会儿就能解锁。（如果一直不成功则请参考上文提到的解决方法）





•Full Circle

不要被奖杯图标误导了（成就壁纸干脆就文不对题……），这个游戏里没有让车垂直旋转360°的手段，所以玩家只需要在空中水平旋转360°就行，具体操作就是在车子腾空时把左摇杆一直左推或者右推直到车子转一圈。

城市里有不少可以解锁这个成就/奖杯的地方，但地图西北方的大壕沟是最适合的，里面有一个斜坡可以直接让车子飞去充满了集装箱的货运区，在这里用最好的载具：敏捷和速度都达到了10的"Attrazione"直接开着氮气向着斜坡冲，只要路上不撞到东西降低速度，在飞跃过程中的时间是绝对足够做出一次360°转体的。



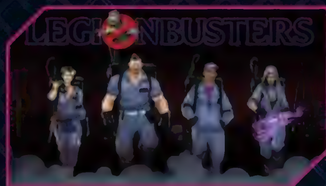
•Contract Thriller/Contract Killer

本作中的两大时间杀手成就/奖杯，其中后者比较好解决一些，因为其对应的混沌合约和特工合约都是能够在"全球冲突"界面当中派遣特工去完成任务时随机获得。有的合约完成起来也很简单，就是要求玩家去摧毁某一种军团据点，而且这些合约是会一直存在的，只要按照其要求去一一完成，所以虽然完成30个还是要花些时间，但还不算太麻烦。

但"Contract Thriller"要求完成的15个在线合约就比较蛋疼了，其规律是每天只会刷新3个在线合约，都是只有24小时让玩家去完成，如果期间完成不了，那就会过期消失。按照最极限的时间来推算，玩家也需要5天时间（每天完成3个在线合约）才能解开这个成就/奖杯。但是这些合约要求玩家去执行的目标量都不小，例如把三种类型的精英敌人各杀25个，而这些敌人大部分情况下只会以单个的形式在地图上出现，想

要完成就必须耗费大量的时间去刷。

当然，理论上在线合约是可以和其他玩家合作进行的，只要玩家把合约设为公共开放，或是邀请好友一起进行，那么参与合约的玩家在游戏里杀死的敌人都会被计入到这个合约当中，速度比一个人刷快得多。但是，随着游戏发售前的刷合约热潮过去，现在已经基本上找不到能够和大家刷合约的玩家了，所以除非大家身边有机友正好也买了这款游戏，不然就只能自己单人搞定。



下面提供几种合约要求敌人速刷的方法，希望能够帮助大家顺利迅速搞定这个奖杯/成就。



1.精英类敌人（名称开头带Elite的敌人）：一般在任务当中作为指挥官出现，非常罕见，尤其是Swarmtroopers更是半天看不到一个，所以玩家最好是重玩一些需要玩家打通秘密基地的任务，发现任务当中有这一类敌人后，快速解决对方，然后通过读取检查点的方式来重复刷。

2.特殊类敌人（Tanktrooper/Bufftrooper这一类个体战斗力强大的敌人）：除了在任务中登场，他们一般会在玩家的军团警戒等级达到4-5级时出现，又或是在秘密基地当中作为基地的领袖登场，刷的方法和精英士兵类似，还是杀掉后读取检查点再重复杀。



3.特定据点（Golems, Ice Barrage等等）：一般来说这些据点会定期刷新在地图上面，如果玩家发现他们不刷新，就去打下一个前哨站（Outpost），又或是抢下一家交易公司（Trading Company），这些内容就会在地图上刷新。

4.Pride Captain（抗打击能力和伤害输出极高的机器人）：玩家只要把军团通缉度升到最高，就会有一个Pride Captain出现，击毁它就可以清空通缉度，所以只要不断在城市里面搞破坏，就可以不断刷Pride Captain。

5.各种炮台（Turret）：重玩任务"Operation: Tecnologia"，在任务开始不久后玩家就会遇到秘密基地当中的炮台，全部拆掉后重读检查点，就可以不断刷了。

6.Boom bots：重玩任务"Operation: Star Power: All the Rave"，在任务进行到要玩家调查车库里的车子时，会有大概8~9个Boom bots出现，消灭掉后赶紧重读检查点来刷吧。



•Accessories Sold Separately

这个成就/奖杯本身条件极其简单，就是用一次"小精灵科技道具"（Gremlin Tech），然而，笔者的游戏进度当中，这个成就竟然出BUG了，用了几十次小精灵科技道具还是解不了！当然这可能只是个别现象，但如果有读者和我一样不幸遇到这种情况，目前看来惟一的解决办法就是将其放到最后去解锁，因为《混沌特工》只有一个档，所以玩家只能够在完成游戏中其他一切内容后，选择系统菜单当中的"删除所有存档数据"（ERASE ALL SAVE DATA），才可以开新档，然后试着再去解一次这个成就。



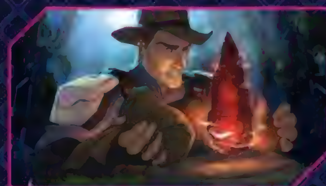
•Shard Shark

这个成就/奖杯要求玩家收集城市里面的所有核心碎片（Shard），也算是一个继承自《黑道圣徒IV》的设定，后者当中的故事场景"虚拟铁港城"里也有大量的数据簇需要玩家去收集。但问题来了，在《黑道圣徒IV》里玩家是可以通过任务来让所有数据簇被显示在地图上的，而《混沌特工》里竟然没有这样的设定……玩家最多最多也只能通过特工组织升级，来令扫描功能可以扫出特工附近场景中的碎片，但不会在城市地图中标出来，这就很坑爹了。

下一页的地图上列出了游戏中所有碎片的位置，但请注意，因为实际上游戏中这些碎片所在的位置是立体的，有可能被藏在了地下，也有可能被放在了某个室内场景当中，还有可能悬浮在高空，所以请玩家们在到达地点后，配合好扫描功能去寻找。

另外如果玩家发现碎片位于难以企及的高度，请寻找附近是否有可能黑掉的装置，解决这些装置之后，一般会召唤出一个平台或是船只来让玩家到达目标所在的高度并取得碎片。

最后，请记得在队伍里安排起码一个能够在空中进行冲刺的特工和一个能够攀墙的特工，以兼顾不同碎片所处位置的需要。







•Hardcore Gamer

要求玩家用 7 级或以上的难度完成游戏当中的所有任务。这个要求在游戏中有重玩任务功能的情况下听起来不太难，但目前有多个玩家报告其判定条件出现了问题，如果玩家没有在第一次进行任务时就用 7 级或以上难度打通，你可能无法解锁这个成就 / 奖杯。

目前对于发生这种情况的推断有两个，一个是游戏本身的设定问题，只要玩家在任务中被击败了数次——大约 3~4 次后，游戏会在不给玩家任何提示的情况下自动调低难度，这时候玩家就有可能会在不知情的情况下用低于 7 级的难度打通了任务。

第二个推断是因为很多特工任务会把难度固定在 1 级，所以如果玩家不在一开始选择任务的时候把难度调成 7 级，那么之后重玩的时候似乎成就 / 奖杯系统无法重新判定玩家的通关难度，导致无法解锁。

目前看来惟一靠谱的方法就是在游戏开始到最后都一直选择 8 级难度，这样在关卡里死多了也不会让难度一下子掉到 7 级以下，然后每一次死的时候记得确认一下游戏的难度，如果被调低了就改回去。这样子保持到通关，就可以顺利拿下这个成就 / 奖杯。期间除了初期的任务会因为玩家角色等级不够而较为痛苦之外，后面其实打起来不会太难。

而对于那些已经在之前用更低难度通过不少任务的玩家——例如笔者，目前只有两个选择：重新开档按上文的方法打一遍，或者只能乖乖等官方修复了……





•Secrets Within Secrets

一个纯粹看运气的成就 / 奖杯，玩家在入侵敌人的秘密基地时，每当打完一个区域的内容，都会被任务指引前往下一个房间，不要走任务指引的那扇门，探索一下其他门，有时候就会发现那些房间里有一个需要调查的面板，这就是秘密房间的开启平台。



但是调查这个平台后，根据场景变化而出现的新房间只会让玩家解开"What's the Password?"，即在秘密基地里进入一个秘密房间，想要再解开"Secrets Within Secrets"，那玩家得在秘密房间里再找到一个需要骇入的面板，从而打开新的秘密房间。这一点是完全随机的，没有任何途径可以保证一个秘密房间里还有一个秘密房间，一切都是看脸，所以玩家们最好在攻略敌人的秘密基地时多多探索，才能有机会早点解开这个成就 / 奖杯。



文 水无月 美编 Juxi

大家好，本期研究中心我们的《DQ11》研究也将迎来最后一期补遗，由于本作内容过于丰富，不得不将攻略+研究分散到三期杂志上也实属无奈，希望大家理解。本期将给大家补上游戏中全部60个委托的完成方法以及一些人物使用心得。而本作的中文版也确定将于11月11日发售，对本作感兴趣又苦手各种日文假名的玩家可以等到11月再出手了，届时我们也将会在专辑上为大家带来详尽实用的中文版攻略，敬请期待！

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光		PS4 Square Enix
ドラゴンクエスト XI 过ぎ去りし时を求めて		角色扮演 日版
2017年7月29日	本地1人	无对应周边
售价为9698日元		

人物使用心得



主人公

职业：勇者
可装备武器：片手剑、两手剑

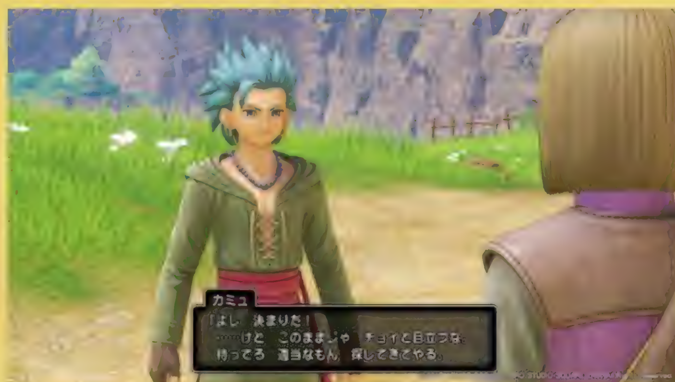
本作的主人公依然和历代一样，各方面能力较为平均，可以习得霸王斩、大地斩等一系列特殊全体攻击技。不过鉴于本作前期强力物理的物理系角色较少，建议主人公初期还是以技能盘上方的剑神系技能作为目标来加点。装备方面主要武器是片手剑和两手剑，追求攻击的话可以选择两手剑或片手剑的二刀の心得，而追求防御的话可以选择片手剑+盾的组合。メタル斩り是玩家们熟悉的专杀金属系敌人的招式，在二刀の心得加持下效果更佳。中盘技能盘得到强化后，片手剑可以はやぶさ斩り（单体）和ギガスラッシュ/ギガブレイク（全体）作为主要攻击技能，而两手剑则可倚赖フリ-ズブレ-ド、全身全灵斩り、ギガブレイク和ギガクラッシュ等招式。ギガ系物理技均为对机械系有效的雷电属性，因此在一定程度上可以替代下方的ディン系咒文。辅助技能方面，在本篇最终BOSS前基本上只需点出所有提升攻击力的技能即可，而通关后再考虑往右下角点出ベホマズン，在面对各种支线剧情中的强力BOSS和最后的隐藏BOSS均能起到很大的作用。ゾ-ン必中可以让自身直接进入领域状态，无论是在BOSS战中，还是在完成一些需要用连携技打倒敌人的委托，或是后期用连携技来练级时都很方便。



卡缪 カミュ

职业：盗贼
可装备武器：片手剑、短剑

卡缪的职业为盗贼，能够窃取敌人身上道具的“偷窃（ぬすむ）”技能自然是必不可少，后期绝大多数稀有素材都可以在敌人身上偷到，活用的话可以节省很多金钱或是小徽章。卡缪拥有最高的敏捷，在HP和防御力上并不是那么出色。要造成强力的输出必须倚赖各种特技。可以装备的武器有片手剑、短剑和飞镖三种。短剑系技能中的スリ-プダガ-和ヴァイパ-ファング可以对敌人施加催眠和中毒等异常，再配合ヒュプノスハント或タナトスハント则可以造成巨大伤害，不过短剑没有群体伤害技能，在面对众多敌人时较为无力。如果要强化群体攻击能力，那么则需要装备飞镖，技能デュアルカッタ-有全体敌人2回伤害的效果，是对付大堆敌人的绝佳技能。中期技能盘强化后卡缪可以选择的流派更加丰富，点出最右下角有异常状态成功率提升的技能后，スリ-プダガ-等异常状态短剑技即使在面对BOSS也能起到作用。而左上角的会心必中拥有攻击必定发动会心一击的效果，是对付后期金属系敌人的不二之选，不过会心必中这招消耗MP巨大，卡缪即使练到99级满MP也用不了几次，只适合在BOSS战或刷金属系敌人等特定场合使用。而神业系技能（かみわざ）中的分身（ぶんしん）可以制造两个分身，相当于让卡缪下一次行动时的效果×3，再加上终盘时可以点出的二刀的极意，卡缪可以说是我方队伍中瞬间爆发性输出能力最强的角色。





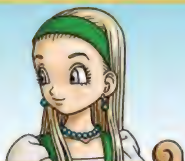
维罗妮卡 ベロニカ

职业：魔法师
可装备武器：两手杖、鞭子

维罗妮卡是队伍中最强的魔法师，拥有メラガイアー、ギガグレイド、イオグランデ三系最强咒文以及可以在一定几率下发动二连咒文的やまびこの心得，技能完全成型后的咒文输出暴力无比。在技能盘选择方面必然是以魔道书（まどうしょ）技能为主，以优先点出能够大幅提升魔法攻击力的"魔力かくせい"为主要目标。武器方面虽然可以选择鞭子，不过考虑到有MP小回复等技能，一周目攻略时还是建议以两手杖作为主要武器。不过鞭系技能可以修得打消敌人身上有利效果的"极龙打ち"，在后期很多BOSS战中也是相当有用的。

维罗妮卡的技能盘中有大量提升MP的技能，全部点满后能够使维罗妮卡拥有全队最高的MP，究极咒文マダンテ伤害由当前MP决定，在"连武讨魔行"中可谓VIP角色。不过维罗妮卡的HP也是全队最低的，战斗中要注意保护好她，尽量不要让其死亡。

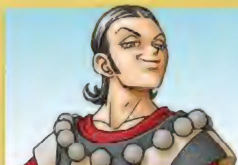




赛妮娅 セーニャ

职业：僧侣
可装备武器：手杖、长枪

队伍中的专职回复役，是除了主人公之外惟一拥有最强回复咒文ベホマズン的人，而其特色武器手杖（スティック）下有许多特色辅助技能，如圣女の守り（回避一次死亡）、キラキラポーン（一定时间内使同伴免受异常状态）等，中盘技能盘强化后还有天使の守り、女神の祝福等。而たてごと（竖琴）系技能以各属性伤害减轻的旋律系技能为主，针对性较强玩家可以根据情况选择。赛妮娅除了手杖之外还可以装备长枪，一闪突き等高会心率的技能用来对付金属系敌人也是可以的，不过消耗技能点较多，因此在初期并不推荐。要注意赛妮娅在基本数值方面敏捷较低，队伍处于危机时刻常常会受困于行动顺位靠后而无法使用回复技能，在装备上建议优先选择能够提升敏捷的防具和饰品等。



西路比亚 シルビア

职业：旅艺人
可装备武器：片手剑、短剑、鞭子

西路比亚的技能咋一看上去非常的杂，攻击、异常、辅助、回复等技能都会一部分，充分利用的话是个可以在各种场合下都用得上的万金油角色。ツッコミ可以解除麻痹、睡眠、混乱、魅惑，是对付各种擅长异常的敌人的利器。西路比亚不会ホイミ系的回复咒文，但少女心（おとめ）系技能中的ハッスルダンス反而是更为优秀的回复技能，不受敌方的咒文禁止系技能影响，也是流程中我方较早就能获得的全体回复手段，可谓贵重异常。攻击方面西路比亚可以选择片手剑、短剑和鞭子三种武器，短剑的异常攻击、鞭子的极龙打ち和片手剑的ミラクルソード都是可以倚赖的攻击手段。不过西路比亚本身MP不高，MP消耗较低的片手剑比较适合在中前期使用。而后期曲艺系中的キラージャグリング（敌人全体随机6回伤害）、少女心系的ローズタイフーン（敌人全体伤害+魅惑）、ゴールドシャワー（消耗1000G对全体敌人造成伤害，不受敌人耐性影响，伤害稳定）都是不错的攻击技能。通关后的剧情里还可以强化技能盘，习得骑士道系技能，增加了能够替队友抵御攻击的庇护（かばう）相关技能，使得其使用面更广。



罗 ロウ

职业：贤者
可装备武器：两手杖、爪

Lv30就能修得全体回复咒文ベホマラー，在队伍中是仅次于赛妮娅的2号回复角色。初期就拥有大量咒文，即使不特意去加点就已经有着不错的实力了。从本人的数据倾向出发，早期同样推荐装备两手杖，杖系特技中的魔封じの杖、しゅくふくの杖和复活の杖在中前期的战斗中都能起到很大作用。さとり（悟道）系技能中强烈推荐尽早点出いやしの雨，在不少BOSS战中能有效减轻回复压力。中期在ドゥルダ乡冥界试炼之后习得グランドクロス，对群体敌人的伤害输出能力大幅度提升。技能盘强化之后的零の洗礼（可打消敌方全体有利效果），むげんのさとり（大幅提升自身咒文威力和回复力）都是很强的技能。罗除了咒文之外还拥有不少格斗系的技能，不过格斗技方面比起玛尔蒂娜肯定终究还是要弱了一截，不过能够打消敌方有利效果的ゴールドフィンガー还是值得一用的。



玛尔蒂娜 マルティナ

职业：格斗家
可装备武器：爪、长枪

玛尔蒂娜是队伍中惟一不会使用咒文的角色，不过取而代之的则是其拥有全队最强的综合物理输出能力。枪系特技方面有さみだれ突き（对一组敌人随机发动4回攻击）、雷光一闪突き（高确率会心，对金属系敌人特效）等，技能盘强化后更有ジゴスパーク这一全体攻击招式，更兼有不少优秀的被动，因此在平时跑图中以枪系技能进行战斗为佳。爪系技能以单体为主，但是本身的高会心率配合3回攻击的タイガークローー是对BOSS战的利器，不过最强的单体技能还是格斗系中右上角的ばくれつきゃく（对一组敌人随机7回攻击），以此为目标尽早将其点出吧。色气（おいろけ）技能中主要是魅惑异常为主，前期实用性不算太大，但是中期第二次回到グロッタの町打败妖魔军王后，玛尔蒂娜不仅可以习得全能力上升且不易中不利效果的恶魔变身（デビルモード），技能盘也能得到强化，色气系技能中会追加ピンクタイフーン、サキュバスウィンク和ピンクサイクロン等非常强力的全体攻击技能，不过相对来说MP消耗也很厉害，对于MP本身不太高的玛尔蒂娜来说需要留意MP的回复。





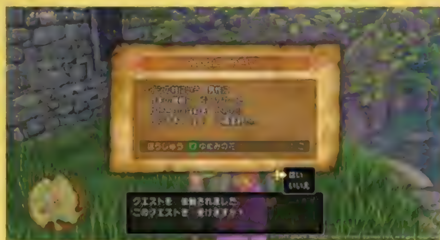
古雷格 グレイグ

职业：圣骑士
可装备武器：片手剑、两手剑、斧

拥有最高的HP和防御力，还会一部分回复和辅助咒文，简直可以说是一名坦、奶、DPS的三修角色。可装备武器有片手剑、两手剑和斧，因为加入时洗点功能已经解禁，加之其不管用什么武器效果都不会差，玩家可以根据自己喜好随意选择。不过最强攻击技"天下无双"在最上方的英雄（えいゆう）技能栏中，技能盘加点方面还是建议优先以此为目标。在通关后的剧情中技能盘可以进一步强化，获得新的博爱（はくあい）技能组，大幅度强化了保护同伴和防御的坦克向能力，其中的HP分流（HPパサー）、仁王立（におうだち、代替同伴受到敌人攻击）、ミラクルブースト（一定时间，将造成伤害的一半回复自身HP）等都非常好用。

全委托（クエスト）攻略

本作在主线流程之外，还有许多和主线剧情无关的委托（クエスト），完成后可以获得各种道具、素材或是配方作为报酬，全部委托一共有 60 个。大多数委托都需要游戏剧情进展到一定程度才能触发，而随着剧情的进展一部分原先可以触发或是尚未完成的委托会消失导致暂时无法完成。出现这种情况大家暂时不用着急，只需要继续发展主线剧情，后面这些委托还是会重新开放的（比如圣地ラムダ有几个委托若没有触发或完成，那么世界崩坏之后就无法再触发或完成了，需要等到本篇通关，在通关后剧情中回到过去的洛特泽塔西亚大陆才能重新触发并完成），不过只要玩家在通关后剧情流程中打到隐藏 BOSS 之前，所有的委托都会开放，因此整个游戏不存在错过就无法弥补的委托，这点各位可以放心。奖杯“クエストマスタ-”只需要完成 40 个委托即可，玩家可以适当放置一些比较麻烦的如需要使用连携技打倒敌人，或是需要打倒某些转生怪物的委托。不过本作委托目标相关信息在地图上均没有标明，只有部分文字提示，因此对于一些较难找到的委托目标在下文也提供了截图对照。



1 みんなにやさしく

地点 イシの村
委托人 村子中央附近的男性
委托内容 寻找物品“かぜきりのはね”
报酬 ゆめみの花

说明

委托所需物品在主人公家的屋顶上，用家旁的木箱垫脚跳上屋顶后调查闪光的采集点可获得。

注：在完成了开场神の岩的剧情后回家，第二天在离开村子之前可以触发此委托并完成。假如没有完成任务，那么在到达デルカダ-ル城之后就无法再接到此委托了。玩家万一错过，必须要打倒最终BOSS并在通关后剧情中返回过去的洛特泽塔西亚大陆，再回到イシの村完成イシの村复兴相关剧情后才能再接到。

2 将军と军师 ふたりの英雄

地点 デルカダ-ル城下町
委托人 中央大道上的游客
委托内容 寻找和グレイグ将军及军师ホメロス相关的书籍
报酬 ユグノア铜货

说明

这两本书籍的位置在城内最东侧民家（位于通向城下町·下层的旁边）的书架中，位置如下图。



3 メアリ-を助けて！

地点 デルカダ-ル城下町
委托人 中央偏东的小女孩
委托内容 帮助小女孩到屋顶上救下她的猫
报酬 ネコずな

说明

要前往屋顶必须进入道具屋内，从 2 楼的梯子爬上屋顶，之后在南侧的屋顶上发现小女孩的猫。

4 共斗のススメ

地点 デルカダ-ルの丘
委托人 デルカダ-ルの丘的导きの教会门口的战士
委托内容 需要主人公使用连携技“シャドウアタック”打倒魔物
报酬 きんのネックレス

说明

シャドウアタック是主人公和卡缪的连携技，因此需要直到两人都进入“领域状态”后，再在战斗中使用连携技将敌人打倒。虽然可以先发展剧情，等到在战斗中主人公和卡缪恰好都处于领域状态时顺便完成此委托。但由于在完成后面デルカダ-ル神殿的剧情后，将暂时无法回到此地，所以对于想尽早完成委托的玩家来说，还是建议先在附近刷怪顺便练级，等委托完成后再继续剧情。

5 锻冶职人の亲心

地点 ホムラの里
委托人 ホムラの里酒场附近的男性
委托内容 使用不可思议锻造打造+1以上的金指轮（きんのゆびわ）
报酬 配方“黄金の指轮入门”、クロスブ-メラン

说明

接下委托后便会获得配方“黄金の指轮入门”，前往ホムスビ山地中央的营地处进行锻造即可，金指轮锻造需要 2 个金矿石（きんのこうせき），在接受委托的地方附近有宝箱可以直接拿到。金指轮只有两条进度条，打造起来还是比较容易的，建议先用“敲打”（たたく）将进度条打到成功区域附近，再使用“てかげん打ち”来微调即可。委托报酬クロスブ-メラン是当前卡缪的最强武器，建议尽早获得。

6 亲方の采掘指南

地点 ホムラの里
委托人 ホムラの里入口处从西侧台阶向上的锻造师
委托内容 采掘3个铁矿石
报酬 配方“铁制の剑のレシピ”

说明

前往ホムスビ山地西侧，从闪光的采集点处就能轻松采集到 3 个铁矿石。虽然铁矿石后期可以从商店直接买到，不过还是在这里靠采集完成，尽早拿到报酬的武器锻造配方（可以锻造てつのつるぎ和てつの大剑）比较好。

7 月下乱舞～がッと来る冲击

地点 サマディ-城下町
委托人 サマディ-城下町西北部的红衣男性画家
委托内容 在战斗中使用连携技“ビ-ストモ-ド”并打倒夜晚出现的敌人ワイバ-ンドッグ
报酬 配方“毛皮で作る装备のレシピ”

说明

这个委托略麻烦，ビ-ストモ-ド是主人公、卡缪和赛妮娅三人的连携技 需要三人同时处于“领域状态”才能发动，而在战斗中领域状态的进入和消失并不完全受玩家控制，因此要让三人同时处于领域状态本身就是件麻烦事。比较好的方法是在西路比亚加入后，队伍中会有一个后备队员的位置，三人中谁先进入领域状态，就把他放进后备队员位置中，后备队员在未出战的情况下是不影响领域状态的出现和消失的。等到其他两人都进入了领域状态之后再去完成任务。此外要注意此任务所需要击败的怪物ワイバ-ンドッグ位于サマディ-地方北部的バクラバ砂丘。ワイバ-ンドッグ这只怪物在白天会处于睡觉状态，虽然和其接触也能进入战斗但无法完成任务，只有进入了夜晚，ワイバ-ンドッグ醒来活动后，再和其战斗并使用ビ-ストモ-ド才行。达成条件时在击倒目标后会有消息提示。

8 美味なるサボテンステ-キ

地点 サマディ-城下町
委托人 サマディ-城下町东侧靠近马戏团的酒场中的厨师
委托内容 打倒怪物サボテンゴ-ルド以获得其身上的ゴ-ルドサボテン
报酬 みかわしのカ-ド

说明

サボテンゴ-ルド是怪物サボテンボ-ル的转生魔物，需要不断寻找サボテンボ-ル并将之打倒，在击倒了累计一定数量的サボテンボ-ル之后，敌方队伍中有几率会出现一只サボテンゴ-ルド。サマディ-地方西南面有大量サボテンボ-ル，可以尽情刷之。サボテンゴ-ルド会使用全体即死攻击死のおどり，有一定难度，需要小心应战。打倒サボテンゴ-ルド后获得ゴ-ルドサボテン，将之交给厨师完成任务。

9 明日への手紙

地点 ダ-ハラ湿原关所
委托人 サマディ-地方西侧关卡的士兵アポロ
委托内容 将一封信送往ダ-ハル-ネの町蛋糕屋打工的妹妹ディアナ
报酬 配方“新式武器のレシピ”

说明

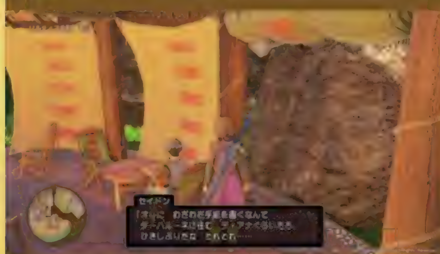
到达ダ-ハル-ネの町蛋糕屋（在道具屋下方）后得知ディアナ去了镇长ラハディオ家工作（非必要对话，可以跳过直接去找委托目标），在镇长ラハディオ宅邸附近找到正在扫地的ディアナ（位置在需要用最后钥匙打开的铁栅栏门前），完成任务。

10 手紙がつなぐもの

地点 ダ-ハル-ネの町
委托人 ダ-ハル-ネの町镇长家的佣人ディアナ
委托内容 送信给ソルティコの町的老绅士セイドン
报酬 ちいさなメダル

说明

本委托只有完成“明日への手纸”后才会触发，セイドン的位置在ソルティコの町镇长家南面的酒场附近，如下图。



11 极乐への导き

地点 バンデルフォン地方·ネルセンの宿屋
委托人 ネルセンの宿屋的神父
委托内容 主人公使用连携技“圣なる祈り”打倒怪物アンデッドマン
报酬 やすらぎのローブ

说明

晚上在西侧的バンデルフォン王国迹中会有大量アンデッドマン徘徊，圣なる祈り是主人公和赛妮雅的连携技，先让二人进入领域状态再去寻找敌人，这招是增加我方防御力和回复力的辅助技，因此在战斗中使用过后再用任意手段打倒敌人都可以。

12 カマで刈り取れ美肌のクスリ

地点 グロッタの町
委托人 グロッタの町接待处左侧的蓝衣斗士
委托内容 寻找草药ヌルットアロエ
报酬 配方“ハンサムな装备のレシピ”

说明

纯采集任务，ヌルットアロエ的位置在ユグノア地方营地一路向西北到底，找到闪光的采集点后完成任务，如下图。

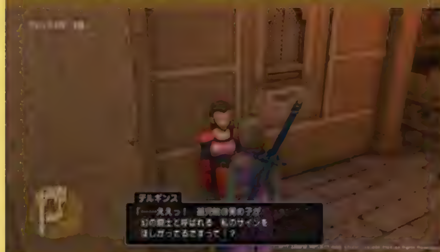


13 幻の斗士はどこに?

地点 グロッタの町·孤儿院
委托人 グロッタの町孤儿院的小孩
委托内容 寻找幻之剑士デルギンス
报酬 ちいさなメダル

说明

デルギンス位于整个グロッタの町东南角落的高台上，需要从附近一路爬上高台才能找到，如下图。



14 害は强し

地点 ソルティコの町
委托人 位于ソルティコの町西侧的夫妇中的男性
委托内容 打倒怪物シーゴーレム，获得其掉落的ももいろサンゴ
报酬 兽のムチのレシピ

说明

シ-ゴ-レム的位置在离开ソルティコの町后的东侧到东南部的海岸附近，外形为绿紫色的巨人，将之打倒后获得ももいろサンゴ。

15 对决！カンダタ海贼团！

地点 ソルティコの町
委托人 ソルティコの町宿屋中的男性
委托内容 打倒敌人カンダタ
报酬 配方“大盗贼衣装のレシピ”

说明

从ダ-ハル-ネの町坐船出发，在东北侧的小岛（デルカダ-ル南の小岛），在岛上找到戴着绿色头罩的敌人（カンダタ）后与之战斗。カンダタ本身 HP 约 200，还带着 3 个小弟（HP100 左右），注意カンダタ会使用封印咒文的マホト-ン。先消灭 3 个小弟后再全力击破 BOSS。

16 ああ 思い出のバニーちゃん

地点 ソルティコの町
委托人 ソルティコの町海岸附近的老人
委托内容 让玛尔蒂娜穿上兔女郎装后再和老人对话
报酬 ガーターベルト

说明

兔女郎装是由 3 件装备所组成的变装装备，分别是バニ-ス-ツ（身体防具，需要在ソルティコの町赌场中用 500 代币换取奖品“バニ-衣装のレシピ”后来在营地锻造得到，所需素材是あやかしそう、ちょうのはね和グリ-ンアイ）、うさみみバンド（头部防具，在サマディ-城下町购入）和あみタイツ（饰品，在ホムラの里枯井中拾取）。如果うさみみバンド和あみタイツ事先没有拿到的话，“バニ-衣装のレシピ”配方中本身也包含着这两件装备的锻造方法。

17 ひと粒の极乐

地点 プチャラオ村
委托人 プチャラオ村里的厨师
委托内容 寻找虹色岩盐
报酬 ミスリルこうせき×10

说明

本任务在剧情后期才能接到，虹色岩盐位置是在灵水の洞くつ中央的金色闪光采集点处。具体可参看下图。



18 明かりを绝やさず

地点 プチャラオ村
委托人 プチャラオ村的老人
委托内容 打倒敌人キラ-アンブレラ
报酬 ぎんのこうせき

说明

敌人位置在メダチャット地方南面（就在プチャラオ村外），天气为下雨天时就会有大量キラ-アンブレラ出现，击倒任意一只后获得じょうぶな张り布，将其交给老人后完成委托。

19 思い出の木の下で

地点 メダル女学园
委托人 メダル女学园的校舍1楼西侧的グレ-ス老师
委托内容 寻找埋在メダル女学园校庭中的宝物
报酬 思い出のリボン

说明

宝物埋藏的大致位置是在校庭花坛中的左上角（利用小地图观察），会有金色闪光点提示，利用休息到夜晚的功能出来寻找会比较方便，可参看下图。



20 アタイのケジメ

地点 メダル女学园
委托人 メダル女学园校舍外的ハンナ
委托内容 通过不可思议锻造打造+1以上的女王のムチ
报酬 ちいさなメダル×3

说明

ハンナ会交给主人公配方レシピ“女王のムチの书”，要主人公为她打造 +1 以上的女王のムチ，女王のムチ必要素材为かがみ石 ×2、あやかしそう、グリ-ンアイ，かがみ石可以在メダチャット地方采集到，あやかしそう在サマディ-地方的营地商店里可以买到，而グリ-ンアイ可以直接在メダル女学园的商店买到。

21 メダ女新闻放浪记

地点 メダル女学园
委托人 メダル女学园校舍2楼的ブリジット
委托内容 帮她找到メダル女学园新闻板上的新闻
报酬 メダ女の制服

说明

根据委托提示去和 2 楼的メ-プル对话后，才知道新闻被吹到了怪鸟の幽谷，前往メダチャット地方东面的怪鸟の幽谷，在入口附近处营地的右上角位置找到一块看板，而新闻就在看板后面。具体可参看下图。



游技术 NOW PLAYING 研究中心

22 なぞなぞ大勝負！

地点 メダル女学园
委托人 メダル女学园图书室中的史莱姆
委托内容 装备合适的武器与其对话
报酬 ちいさなメダル ×5

说明

这个任务类似于猜谜，委托人会给主人公两个谜题，需要主人公装备上对应的武器作为解答。第一个问题是"切れない剑"，需要主人公装备钢剑（はがねのつるぎ，可以直接在ソルティコの町买到），第二个问题是"持ってると何だか负けない气持ちになってくる武器"，需要主人公装备魔剑士之剑（まけんしのレイピア，流程后期在サマディ - 城下町可以买到）

23 青春の1ページ

地点 ナギムナ-村
委托人 ナギムナ-村酒场附近海边的老人
委托内容 主人公使用连携技"青春の1ペ-ジ"去打倒被称为无名孤岛（名もなき岛）的小岛上怪物おにこんぼう
报酬 ビ-ナスのなみだ

说明

无名孤岛位于大地图最西南端，而"青春の1ペ-ジ"是主人公和玛尔蒂娜的连携技（该连携技的必要技能为主人公：全身全灵斩り，玛尔蒂娜：ぱふぱふ），让主人公和玛尔蒂娜都进入领域状态后前往无名孤岛，使用该连携技打倒おにこんぼう即可，由于需要用连携技对其发动最后一击，建议先让其他人将之打至残血。在通关后剧情中おにこんぼう会强化成为おにこんぼう·邪，打倒一样能完成任务。

24 ナイショの木雕りの女神像

地点 ナギムナ-村
委托人 ナギムナ-村西侧海边的渔夫
委托内容 去ナギムナ-村北面的孤岛寻找丢失的木雕女神像
报酬 暴走のカ-ド

说明

坐船一路向北来到バンデルフォン东の小岛，在最南侧的海边会发现金黄色的闪光点，调查后可获得木雕女神像。

25 あこがれの地上

地点 海底王国ムウレア
委托人 海底王国宫殿前的人鱼
委托内容 去ダ-ハル-ネの町寻找唱歌非常好听的少年
报酬 グラコスのやり

说明

前往ダ - ハル - ネの町，在西北角找到目标，不过人鱼所要找的人已经变成了一个年迈的老人（光阴似箭）。回去向人鱼报告后完成委托，位置如下图。



26 魔女に恋した男

地点 クレイモラン城下町
委托人 クレイモラン城下町酒场2楼的男性
委托内容 寻找物品"雪月花"
报酬 配方"魔法武具のレシピ"

说明

前往シケスビア雪原，在南面三日月形的入海口处可以发现金黄色的闪光点，调查后获得雪月花。

27 バイキングと王国民

地点 クレイモラン城下町
委托人 クレイモラン城下町道具屋附近的男人
委托内容 寻找负责运送贡品给女王シャ-ル的维京人
报酬 キャプテンハット

说明

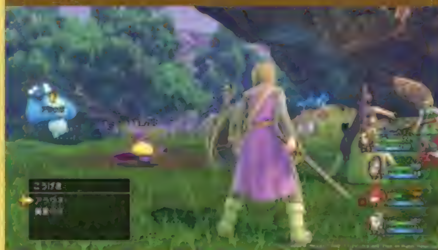
前往クレイモラン城下町西侧的维京营地（バイキングのアジト），和里面的人对话后得知负责运送贡品的人的情报，之后根据情报前往クレイモラン北面的小岛（北海の孤岛），在岛上找到持有贡品的人，之后回クレイモラン城下町交差。

28 きぼうの花が咲く日まで

地点 圣地ラムダ
委托人 圣地ラムダ左上角静寂の森中的少女
委托内容 去始祖の森中打倒怪物黄泉の花以获得其掉落的きぼうのタネ
报酬 いやしのカ-ド

说明

前往始祖の森，在森林中栖息着大量的怪物アラウネ，击倒若干只アラウネ后，黄泉の花会作有一定概率为转生怪物出现。将之打倒便可获得きぼうのタネ。



29 健康じいさんの执念

地点 圣地ラムダ
委托人 大圣堂前的老人
委托内容 寻找产自始祖の森的药草"赤き始祖の叶"
报酬 タイタニアステッキ

说明

赤き始祖の叶在始祖の森最北侧角落中，调查地面的金黄色闪光点即可，位置如下图。



30 ドゥルダの心得

地点 ドゥルダ乡
委托人 ドゥルダ乡的代理师范
委托内容 主人公和古雷格使用连携技"背水の觉悟"打倒出没于ドゥ-ランダ山的怪物スノ-ドラゴン
报酬 集中のカ-ド

说明

首先要让主人公和古雷格进入领域状态，スノ - ドラゴン在ドゥルダ乡出口附近就能发现，没有出现的话进出一次ドゥルダ乡再找，如果其在天上飞行接触不到的话使用弩箭将其射下来。"背水の觉悟"是提升攻击力的辅助技能，进入战斗使用过之后再用随意方式击倒敌人即可（在通关后剧情中スノ - ドラゴン会强化成为スノ - ドラゴン·邪，打倒一样能完成任务）。

31 このプライドをへし折れ

地点 ドゥルダ乡
委托人 ドゥルダ乡の奥の方の部屋にいる修行僧
委托内容 通过不可思议锻造两手剑エンパイアブレ-ド+3
报酬 スキルのたね ×10

说明

エンパイアブレ - ド需要完成"ドゥルダの试练（连武讨魔行）的最终试练"后得到的配方"オリハルコン装备レシピ"才能锻造。所需素材为ヘビ - メタル ×1+ オリハルコン ×1+ スライムオイル ×3+ やみのなみだ ×1。完成后需装备在手上与其对话。

32 骑士の夸りを取り戻せ

地点 ソルティコの町
委托人 ソルティコの町北侧的老人
委托内容 使用连携技"ナイトプライド"打倒怪鸟の幽谷中怪物あくまのきし，
报酬 メタスラの盾

说明

使用ナイトプライド的要求是"以剑为武器的3名角色进行连携"，即主人公、西路比亚和古雷格，使用后排放置大法让3人同时进入领域状态后再去挑战目标敌人。ナイトプライド也是提供强化状态的辅助技，使用过后再用任意方式击倒敌人即可。

33 ユウレイ少女の最后の愿い

地点 メダル女学园
委托人 晚上在メダル女学园教室出现女学生ロ-ズ
委托内容 前往バンデルフォン地方寻找宝藏
报酬 ときのすいしょう

说明

任务委托人只有在夜晚才会出现。宝藏因为没有任何地图上标记提示所以相当难找，大致位置是在最南侧麦田的稻草人附近可以看到麦田中有一小处空地，内有一块墓碑，调查后即可，具体位置请参看下图。





34 渡せなかった卒业证书

地点 メダル女学园

委托人 メダル女学园的ミリガン先生

委托内容 去クレイモラン城下町寻找名叫リリアン的女学生，将毕业证书转交给她。

报酬 配方“光の装备のレシピ”

说明

委托目标具体位置是在クレイモラン城下町武器店的2楼，将毕业证书交给小女孩（毕业女学生其实是小女孩的奶奶），回去和ミリガン老师对话后完成任务。

35 マリンヌ先生の生活指导

地点 メダル女学园

委托人 メダル女学园的マリンヌ先生

委托内容 要求打扮得时髦得体与其对话

报酬 配方“トレビアン衣装のレシピ”

说明

此委托实际完成条件尚不十分明确，基本上要求主人公魅力（みりょく）高于一定数值，目测魅力超过330之后应该就能完成委托，游戏后期调整一下主人公的装备，难度应该不大。

36 いい香りのする あの子

地点 メダル女学园

委托人 メダル女学园的コルト

委托内容 找到かぐわしい香水

报酬 サタンヘルム

说明

主人公需要前往荒野の地下迷宫最深处，与コルト父亲スミス对话，获得かぐわしい香水后将之交给コルト即可。

37 おアツいのが好きでしょ?

地点 ホムラの里

委托人 ホムラの里的蒸汽浴场前的女性

委托内容 寻找じごくの火炎石

报酬 スライムオイル×5

说明

由于进入ヒノノギ火山需要“山门のカギ”，因此需要先完成ホムラの里的ヤヤク相关事件，进入火山后打倒怪物じごくのおくり火（到处都是），获得委托物品。

38 砂漠に咲く幻の花

地点 ダ-ハル-ネの町

委托人 ダ-ハル-ネの町东边的女性

委托内容 前往サマディ-地方寻找砂漠のバラ

报酬 しあわせのぼうし

说明

砂漠のバラ具体位置是在サマディ-城下町南方的绿洲中，且只有夜间才会出现，在绿洲处调查金色闪光点后会出现，如下图。



39 けんじゃの石のゆくえ

地点 ダ-ハル-ネの町

委托人 ダ-ハル-ネの町北面的老人

委托内容 寻找传说中的秘宝けんじゃの石

报酬 けんじゃの石、配方“ミスリル武具のレシピ”

说明

提示是在ダ-ハル-ネの町东面的海底，那么大家估计也猜到了宝物的实际位置就在海底王国ムウレア。到达ムウレア后需要变成鱼形态（如果是通关后穿越到过去世界来做这个委托的话还必须先完成支线剧情，帮助女王打败魔物デスエ-ギル后才能变成鱼），之后上浮，前往西南侧的高台处，调查金色闪光点后发现けんじゃの石，位置如下图。



40 人鱼さんを助けるさぁ～

地点 ナギムナ-村

委托人 ナギムナ-村海边的少年

委托内容 寻找ウルウルコンブ来帮助旁边的人鱼

报酬 メタルのカケラ ×5

说明

需要前往クレイモラン南面的无人岛，和岛上的NPC对话后获得ウルウルコンブ，回ナギムナ-村交给海边的少年即可。

41 しッツ！丰渔祈愿

地点 ナギムナ-村

委托人 主人公ナギムナ-村西侧的渔夫

委托内容 使用连携技“爆炎斩”打倒怪物クラ-ゴン，获得巨大ゲソスルメ

报酬 ペンタグラム

说明

“爆炎斩”是主人公的“火炎斩り＋西路比亚的“火ふき芸”组成的连携技，只需要主人公进入领域状态，クラ-ゴン出现在バンデルフォン地方·东の岛附近海域，出现概率不算太高，从岛屿处适当再往北面一点会好一点。通关后剧情出现的クラ-ゴン·邪也可以完成任务。由于需要用连携技对其发动最后一击，因此先让其他人将之打至残血后再使用连携技即可。成功的话会获得巨大ゲソスルメ，完成委托。

42 巨星のカケラを追え

地点 サマディ-城下町

委托人 サマディ-城下町南面的天文学者

委托内容 寻找物品“巨星のカケラ”

报酬 しんかのひせき

说明

前往サマディ-地方北面的沙漠，来到最东北角的区域“魔虫のすみか”（和BOSSデスコピオン战斗的地方），调查金色闪光点即可。

43 ゆうきのうた

地点 ネルセンの宿屋

委托人 ネルセンの宿屋的诗人

委托内容 寻找物品“诗人の乐谱”

报酬 配方“贤者の爱用品のレシピ”

说明

ユグノア城迹的西南面，在最西侧的小屋中可以获得“诗人の乐谱”。

44 寝耳に太鼓

地点 プチャラオ村

委托人 プチャラオ村内躺在床上的少女

委托内容 使用连携技“デスドリ-ム”打倒魔物“ドンガラドン”

报酬 ちいさなメダル ×5

说明

ドンガラドン就在プチャラオ村村外，数量很多。デスドリ-ム是西路比亚的ヒュプノスハント和主人公的ラリホ-マ的连携技。

45 成金ベジムの挑战状

地点 グロッタの町

委托人 VIP赌场中央附近的ベジム

委托内容 在轮盘赌中获得Jackpot

报酬 ラッキ-ベスト

说明

这个委托比较特别，委托列表中不会显示，必须前往グロッタの町的赌场，在门口附近和一个小女孩对话，之后前往赌场3层的轮盘赌大厅和ベジム对话才能接到这个委托。轮盘赌中的Jackpot就是轮盘上方的指针所指的格子和轮盘球进入的格子为同一个。这个委托最简单的方法就是在不考虑赚代币的情况下 所有格子全押 然后赌1/37的概率，之后就看运气了。

注：心诚则灵的玄学——在轮盘赌房间西侧的代币塔旁有一位兔女郎，和其对话，万一对话中出现“あ！ビビッと来ちゃったわ！そろそろジャックポット当选者が出そうなそんな予感がするわね！”时会提高出现Jackpot的概率（具体提高多少不明），如果对话中没有出现这段信息则可以去宿屋睡觉后再来对话。

46 开馆600年の愿い

地点 海底王国ムウレア

委托人 博物馆中的乌龟

委托内容 寻找物品“大炮”

报酬 海神のヤリのレシピ

说明

海底王国的博物馆需要主人公变成鱼形态才能到达（乌龟NPC也只有鱼形态才能对话），前往ナギムナ-村从北侧迂回来到东侧和老婆婆对话就可以获得大炮。

47 海底裁判ただいま开廷！

地点 海底王国ムウレア

委托人 海底王国ムウレア下层的人鱼

委托内容 寻找物品“先辈辩护士の判例集”

报酬 ロイヤルチャ-ム

说明

前往メダチャット西の岛，在岛东部的宝箱中可以发现委托所需物品。

游技术 NOW PLAYING 研究中心

48 亡き弟に捧ぐ

地点 老学者の小屋（シケスビア雪原）
委托人 老学者の小屋中的士兵
委托内容 打倒魔物“タイプG”
报酬 メタスラよろい

说明

タイプG是キラ-マシン的转生魔物，在シケスビア雪原东南的冰狱の湖附近有大量キラ-マシン出没，在累计击杀了若干只キラ-マシン之后，タイプG便会有一定几率在战斗时出现。将之打倒后获得其零件，交还给委托人即可。



49 いにしえの爱の手纸

地点 圣地ラムダ
委托人 圣地ラムダ东面的诗人
委托内容 寻找物品“古い手纸”
报酬 メタスラ装备のレシピ

说明

前往サマディ-の城下町的贵族宅邸（跑马场左上角的屋子）在二楼和管家对话得知“古い手纸”的位置在ナブガ-ナ密林中央的小木屋中，前往ナブガ-ナ密林的小木屋，拿到委托所需物品。

50 まだ见ぬ绝景を求めて

地点 神の岩
委托人 神の岩顶上的ゼッケンドルフ
委托内容 寻找传说中的绝境
报酬 ファンタスティック

说明

前往ユグノア地方·入江の岛，打倒敌人ガ-ディアン，将之作为坐骑飞到右下角的最高处，调查该处石碑即可。如下图。



51 战场をさまよいし无双

地点 デルカダ-ル城下町
委托人 デルカダ-ル城下町的老人
委托内容 打倒魔物アスタロト
报酬 アポロンのオノ

说明

アスタロト是セルゲイナス的转生魔物，セルゲイナス在ホムスピ山地·南の高台可以找到（数量很少），在此地反复刷新セルゲイナス并击杀后，アスタロト有一定几率在战斗时出现。

52 イメルダさんの本気占い

地点 デルカダ-ル下层
委托人 デルカダ-ル下层的占卜师イメルダ
委托内容 寻找物品“神圣水”
报酬 きせきのしずく

说明

神圣水的位置在始祖の森的“天空の祭坛”偏下一点位置的河流旁，调查金色闪光点后可以发现。



53 かくれんぼの极意

地点 デルカダ-ル下层
委托人 デルカダ-ル下层西侧的小孩子
委托内容 寻找捉迷藏名人
报酬 ちいさなメダル×10

说明

这个任务实际上就是去寻找之前委托中出现过的“幻之剑士”デルギンス。首先前往グロッタの町，和教会前的少年对话得知デルギンス去了メダチャット地方，之后前往メダル女学园，在需要用魔法钥匙打开的房间里能够找到デルギンス。

54 ロマンの里ホムラ

地点 ホムラの里
委托人 ホムラの里入口处的ヒ-ホドルフ
委托内容 寻找ホムラの里的财宝
报酬 だいしんかのひせき×3

说明

首先前往ヤヤクの社，在里面的房间调查书架后得知财宝隐藏在ヒノノギ火山。前往ヒノノギ火山，但不是从正门，而是从东南角的秘密基地进入，在最深处调查闪光点可以发现隐藏的财宝。

55 王子のミラクル强兵计画

地点 サマディ-城下町
委托人 ファ-リス王子
委托内容 获得物品“ゾンナルの树の枝”
报酬 きせきのきのみ×4

说明

乘坐ケトス前往始祖の森·北の高台，在最南侧的树下调查金色闪光点可以找到。

56 どっこい亲切漂流者！

地点 ナギムナ-村
委托人 ナギムナ-村海边躺倒的男性
委托内容 寻找物品“水晶百合”
报酬 スライムのかんむり×3

说明

乘坐ケトス前往クレイモラン地方·北西の高台，在最南侧调查金色闪光点可以找到。

57 ウラノスの大秘法

地点 ドゥルダ乡
委托人 ドゥルダ乡·下层的修行僧
委托内容 寻找3册“ウラノスの封印书”
报酬 罗的攻击魔力和回复魔力+50

说明

这3册封印书都在古代图书馆，其位置分别在1层西侧、2层西侧、3层东南侧，调查红色的书即可。

58 よみがえる圣贤の竖琴

地点 神の民の里
委托人 神の民の里东面道具店前的竖琴职人
委托内容 寻找物品“神秘のアメジスト”
报酬 赛妮娅的回复魔力+100

说明

乘坐ケトス前往天空の古战场，来到地下9层，用最后钥匙打开南面的铁栅栏。在后面的洞穴中会发现怪物アメジストワ-ム，将之打倒后获得委托所需物品。



59 ネルセンの秘传书

地点 神の民の里
委托人 宿屋中的神の民
委托内容 寻找4册“ネルセンの秘传书”
报酬 古雷格的技能“无心こうげき”得到强化

说明

这册秘传书散落在デルカダ-ル城、サマディ-城、シケスビア雪原、メダチャット地方。分别前往デルカダ-ル城的ホメロス私室（城内1层左侧）、サマディ-城的ファ-リス王子私室（城内1层右侧）、メダチャット地方南面的岬のほら穴（右侧房间）、シケスビア雪原古代图书馆3层北面，分别阅读这些地方的书架后可以完成委托。

60 ふたりのバングル

地点 神の民の里
委托人 いにしえの神苑的神之民
委托内容 寻找物品“ロ-シュのバングル”
报酬 主人公的勇者系列剑技（大地斩之类）得到强化

说明

“ロ-シュのバングル”在隐藏迷宫“ネルセンの试炼”中，进入第一个迷宫“导师の试炼”，从落穴掉落到下层后，在下层左侧角落里找到委托所需物品（是宝箱），如下图。





《塞尔达传说 荒野之息》全迷你游戏大集合

众所周知，在《塞尔达传说 荒野之息》中存在着为数众多的迷你游戏，其中不少和主线支线都有联系。不过还有很多迷你游戏和主线支线是完全没有联系的，完成这些迷你游戏只能获得钱或素材，比如大家熟知的猜宝箱和打保龄球。那么在游戏中这样的迷你游戏有多少种呢？答案是16种。如果你想成为一名对海拉尔无所不知的贤者，那么接下来的内容就不要错过了！

运冰 

出现条件：完成支线任务“うるわしの美酒を求めて…”（The Perfect Drink）

完成时间	报酬
2分钟以内	300元
2分钟以上	100元
完全融化	无

这个迷你游戏其实就是让你把支线任务中的环节重来一遍。传送到ゲルドの街（Gerudo Town），把地图放至最大，在北边能看到一个冰室。白天来到冰室与主人对话，交50元后即可开始。林克就要设法把冰带到指点地点，冰块会因为高温而不断缩小，同时路上还会有敌人来干扰。一个小技巧是冰块也可以用时间停止后再击飞，这样能省不少力气，但如果冰块飞到林克看不见的地方就会直接判定融化，所以力度方面要控制一下。

猜宝箱 

出现条件：无

下注金额	报酬
10元	20元
50元	100元
100元	300元

这个迷你游戏比较出名，在游戏初期是一种不错的赚钱方法。另外在光之弓的BUG中，当全世界的NPC都消失后，你需要利用这个游戏来让世界恢复正常。猜宝箱的具体位置在地图东南的ウオトリ-村（Lurelin Village），村里能找到一个小赌场，在这里可以投入最多100元下注，之后从3个箱子里择一而开 猜中就能获得最多300元的奖励。利用随时存档，可以实现稳赚不赔。

鸟人挑战 

出现条件：无

当林克爬上丘陵の塔（Ridgeland Tower）后会看到一名NPC，与他对话就可以开始鸟人挑战。这个迷你游戏的玩法很简单，就是从他所指的方向跳下去，看你在一次滑翔中最远能飞多远。要想拿到好成绩，当然需要较长的耐力。要想达到最高评价的600米是很简单的，不过如果你想挑战自我的话就需要一些特殊的技巧了。

推荐在不下雨的天气进行挑战。首先利用生火取得更高的起跳高度，这里传授大家一个很少人知道的技巧：将1个火打ち石（Flint）和4个薪の束（Wood）放到地上，然后用金属武器攻击，就会出现大面积火情并产生上升气流。一般人只知道用1个打火石和1捆木头来制造火堆，有火属性武器后更是连打火石都省了。总之利用上升气流从起跳就能占据优势，不过快到达地面时要想继续保持高度，就需要另一个技巧了。当地面是草地时，在空中预测出自己的着陆点并用火箭射之，这样当林克降落到其上方时就会被新产生的上升气流再次带飞了。

滑翔距离	报酬
0～449米	无
450～599米	50元
600米以上	100元

马术障碍赛 

出现条件：无

前往高原の马宿（Highland Stable），在骑马的状态下与特定NPC对话后即可开始马术障碍赛的挑战，目标是骑马跳过10个障碍物，顺序随意，不过推荐是按逆时针方向完成。只要马保持一定速度且正对障碍，靠近障碍时马就会自动跳过去，因此重点就在于保持角度和速度，当然马的能力也很重要。在限定时间内完成可以获得奖励，特别是首次达到1分30秒及1分15秒时还会获得马的装饰品，之后再跑出好成绩则只能获得食材。比赛中途下马的话就算失败，这样能够快速重新尝试，不过每次都要交20元手续费。

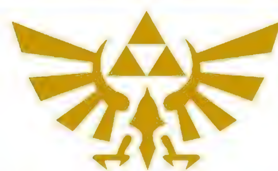
完成时间	报酬
2分钟内	ゴ-ゴ-ニンジン
1分30秒内	ゴ-ジャスな手纲/ガッツニンジン
1分15秒内	ゴ-ジャスなくら/100元

攀岩 

出现条件：完成祠挑战“ゴロンのド根性ガケ（The Gut Check Challenge）”

这个迷你游戏的地点在グ·アチト-の祠（Gorae Torr Shrine），玩法和对应的祠挑战一样。挑战分为两种难度，目标都是在3分钟内爬到顶点并在过程中收集卢比（也就是钱）。显而易见的是，如果林克拥有攀岩套装而且耐力槽足够长的话，这个挑战的难度会下降很多。玩家熟练之后，在超根性难度中一次获得600元不是问题。

难度	报酬
根性	登顶过程中获得的所有钱，超过100时追加获得ゴ-ゴ-ダケ
超根性	登顶过程中获得的所有钱，超过300时追加获得ガッツダケ



海拉尔国家地理 National Geographic of Hyrule

虽然距离上一个DLC的推出都已经过去了两个多月，但看样子无论是玩家还是任天堂都不愿意让这股荒野之息就此飘散。最近任天堂在NS的新闻中开设了游戏频道的功能，其中就包括了《塞尔达传说 荒野之息》的频道，订阅这些频道还可以在游戏中获得一些奖励，这也是本期专栏要为大家介绍的内容之一。而本期专栏的主要内容是迷你游戏大集合，相信会让已经封盘的你再次进入海拉尔世界。

风力训练

出现条件：完成祠挑战“野生の试练（Standed on Eventide）”，并通过クグ・チデの祠（Korgu Chideh Shrine）。

通过环数	报酬
0～19	无
20～24	20元
25～29	50元
30～49	100元
50以上	300元

这个祠的位置在地图的右下角，也就是那个上岸就会没收装备的岛上。与祠附近的鸟人NPC对话，就能开始这个迷你游戏。这个迷你游戏的难度很高，你需要利用滑翔穿过一定数量的圆环，难点在于获得报酬的数量设定得很多。这个迷你游戏没有时间限制，玩家落地才算结束。中途有不少地点会有上升气流，方便玩家重整姿态。但是更多的圆环是一旦失去高度就无法再次触碰的，这就需要玩家多加练习了。一开始的左右两条路，推荐从右边开始。此处气候多变，要小心雷雨天气。

高尔夫球

出现条件：无

进洞杆数	报酬
6～10	20元
4～5	50元
3以内	100元

这个迷你游戏的位置在タバンタの塔（Tabantha Tower）东南方的大桥下面，比较容易错过。这里只有一个NPC，很容易找出来，与他对话后花点小钱就能开始游戏。游戏的玩法十分简单，就是将金属高尔夫球打进远方的洞里，球和洞的尺寸都很大。这个球只能用时间停止后击打的方法来打飞，普通状态下很难动摇其分毫。在NPC身旁有铁锤，是专门用来玩迷你游戏的装备。不过大的球总比小的球好打，熟练之后难度不大。注意如果将球打出道路外，需要回到上次球的位置重新击打，算是多用一杆。

木之试炼

出现条件：完成祠挑战“燃えずのしれん（The Test of Wood）”

完成时间	报酬
5分钟内	100元
刷新记录	100元

这个迷你游戏的玩法和マ・ム・ラノの祠（Maag Halan Shrine）相关的祠挑战差不多，只是不光要求通过，还要比较完成试炼的用时。从コログの森（Korok Forest）东北方的出口出去，在出口与ダミダミ（Damia）对话，身上的武器、弓、盾背包要有一个空位，就会获得森人系列的装备。挑战的目的是来到终点，只能使用指定的装备，而且装备不能坏掉。如果偏离正常路线，游戏会强制玩家归位，当看到画面上的白雾越来越浓时就要小心了。

赛跑

出现条件：无

条件	报酬
获胜	50元

这个迷你游戏的位置在ト・・ヤッサの祠（Toh Yasha Shrine）的西北、タバンタの塔（Tabantha Tower）的东边，具体如图。玩法很简单，你和NPC比跑步，看谁能先跑到南方山上插着两根旗杆的终点。基本上只要耐力够，再使用一些增加移动速度的手段（例如吃料理，或是在晚上穿夜间移动加速的套装），要跑赢这货是比较简单的。不过NPC也会作弊，首先是完全无敌，其次是如果被林克甩一大截时会神奇地出现在前面，所以保持若即若离的距离是最好的。



猎鹿

出现条件：无

这个迷你游戏的位置在ハテノ古代研究所（Hateno Ancient Tech Lab）西边的牧场里，可参见附图。与NPC对话后，他会自动将林克送到狩猎地。游戏内容是看林克在1分钟内能干掉多少只鹿，鹿见到林克就会开始逃跑，要想射中是很困难的。不过如果使用爆炸箭的话就很简单的，只是付出和回报明显不成正比。

狩猎数	报酬
1～3头	1元
4～6头	5元
7～9头	20元
10头以上	50元



滑沙

出现条件：完成祠挑战“无败の女王（The Undefeated Champ）”。

这个迷你游戏的内容与ラキュ・ウロの祠（Raqa Zunzo Shrine）的祠挑战差不多。林克需要操控滑沙兽通过7个检查点来到终点，滑沙兽没有体力限制，可以连按A键加速。路上有敌人和机关，另外也不能撞墙。

达成条件	报酬
更新个人最好成绩	300元



传火

出现条件：无

完成次数	报酬
1次	50元
2次	100元
3次	300元
4次及以上	50元

相信各位在游玩主线中给古代研究所点火的情节时，看到路上那么多的灯座，都会本能地觉得应该关系到什么。没错，在这个迷你游戏中就会用到它们。来到ヒガッカレ马宿（East Akkala Stable），在马宿外能找到一个灯座，在灯座旁有个妹子。在灯座没有点火的情况下与妹子对话，就会开启这个迷你游戏，内容是在3分钟内把这个灯座用古代研究所门口的蓝火点燃。正常的玩法当然是骑马来到研究所用松明一路传火过来了，不过本作中灯座里的火十分霸道，无论刮风下雨都不会熄灭，惟有用冰武器攻击它才能灭火。而站在妹子身旁望向古代研究所方向的山上能看到一个灯座，因此只要事先将火传到这个灯座后，3分钟内完成任务绰绰有余。

不过当玩家第2次挑战时，限制时间就会变为1分钟，这也不是什么难事。但从第3次开始，时间限制会缩短至20秒，这就比较麻烦了。用跑是不可能的，这时就只能上山后用木箭点火射过去了。这个操作比较有难度，要多加练习才能成功。

盾牌滑雪

出现条件：无

NPC位置在シャダ·アダの祠（Shada Naw Shrine）附近的小屋里，在地图上（如图）可以看到这个地名。首先要从初级开始，目标是在1分钟内滑到石桥下，难度不大。成功之后对话依次选择1、2，就可以开始挑战上级了。上级的路线差不多长了一倍，正常滑下来应该在1分50秒左右，抄近路在所难免。不过这个迷你游戏的奖励也挺丰厚，能获得不同种类的盾牌，不过仅限第一次，之后只能获得钱。注意在比赛过程中，取消盾滑状态、滑翔甚至走路都不会导致比赛失败。

完成时间	报酬
1分35秒内	王家の盾/100元
1分36秒～1分50秒内	骑士の盾/50元
1分51秒～2分5秒内	兵士の盾/50元
2分6秒～2分20秒内	风止の盾/20元
2分21秒～2分35秒内	旅人の盾/20元
2分36秒～2分50秒内	鱼柄の盾/20元
2分51秒～3分5秒内	ケモノ柄の盾/5元
3分6秒～3分20秒内	ウサギ柄の盾/5元
3分21秒～4分内	木の盾/1元
4分以上	无



骑马射箭

出现条件：无

来到フィローネ地方（Faron）的湖の塔（Lake Tower）南边的流镝马受付（Mounted Archery Camp），也就是接受巨大马任务的地方。与NPC对话后即可始挑战这个迷你游戏，以不同的优秀成绩完成两次比赛，即可获得两个马的装饰品，之后重复挑战还能获得爆炸箭。这个迷你游戏非常有难度，不过还是有作弊技巧。游戏规定林克不可下马，但实际要求是林克不着地，所以可以在空中开慢镜射箭。另外多用连射弓配合爆炸箭会方便不少，从任务奖励来看游戏也是在鼓励玩家以这种方式完成。

射中目标数	报酬
0～11	无
12～19	木箭×10
20～22	骑士の手纲/爆炸箭×10
23以上	骑士のくら/爆炸箭×20



雪地保龄球

出现条件：无

这个就不用多做介绍了吧？作为游戏中最简单高效的赚钱方法，相信每个林克背后都有一个打保龄球打到想吐的玩家。这里我们就只列出报酬标准供大家参考了。

击倒瓶数	报酬
0～6	无
7～8	20元
9	50元
补中	100元
全中	300元

飞行弓训练

出现条件：解放风神兽

来到リトの村（Rito Village）附近的飞行训练场（Flight Range），与NPC对话后即可开始。目的是在30秒内尽可能多地射中目标，目标的位置固定，在空中开慢镜时时间不会流逝，而此处又有强烈的上升气流，因此难度不大。

射中目标数	报酬
0～4	无
5～9	20元
10～14	50元
15～19	100元
20及以上	300元





1.3.1版更新简介

事实上这个更新在8月8日就推出了，如今介绍已经晚了。不过相信有不少玩家和纱迦一样已经封了盘，因此对这个更新还不太了解，这里就简单介绍一下。

此次更新的主要内容就是修复BUG。在上一版中最大的BUG就是怪物讨伐的数量不符，具体表现为玩家击败的部分石巨人、独眼巨人不会被记录下来，导致无法完成魔物商人的怪物讨伐任务。如今这个BUG已被修复。

此外，在上一版中国绕剑之试炼也出现了很多BUG，包括从剑之试炼退出后部分素材和商品会重置，可以重复获得已经拿过的种子等，如今这些问题也统统得到了修正。



值得一听的情报频道

伴随着1.3.1版更新，任天堂在日服开设了《塞尔达传说 荒野之息》值得一听的情报频道（ゼルダの传说 ブレス オブ ザ ワイルド 耳より情报チャンネル）。此功能仅限于NS版，在HOME界面选择ゲ-ムニュ-ス，进入后在屏幕右上方会提示你按＋号搜索频道，在里面找到《塞尔达传说 荒野之息》的频道并登录即可，这样相关内容就会出现在新闻前列了。

截止行文之时（2017年9月4日），此频道更新了三个内容，第一条是制作人向玩家问好，第二条是告诉玩家和宿屋的狗狗搞好关系会得到回报，第三条是介绍料理。在新闻中会有提示玩家启动游戏的提示，如果启动游戏的话，进入游戏后就可以获得一些素材，虽然都是非常廉价的东西，但感觉挺棒。



不过此功能仍不够人性，如果玩家是在游戏已启动的情况下阅读新闻，并不能直接获得素材。你必须先关掉游戏，然后再从新闻中启动游戏，才能获得这些素材。考虑到这些素材着实不是什么好东西，如此设定未免有些大费周章了。

WHITEDAY

学校という名の迷宮

编辑非常荐

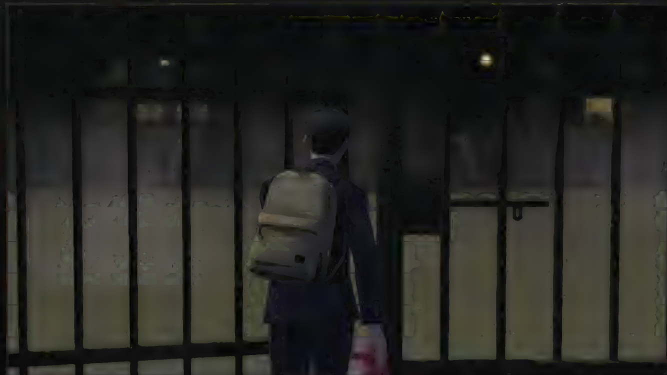
一眨眼夏天就要过去了，想想在这个夏天中我们好像还有什么事情没有做？没错，那自然是夏日清凉的定番——恐怖游戏！那么现在我就要给各位推荐一下这款《白色情人节 恐怖学校》了，本作是原为韩国游戏厂商SONNORI于手机平台所发行的第一人称视角恐怖冒险游戏，并于2017年8月24日推出了PS4版，PS4版不仅画面高清化，还增加了一名新的女主角及相关剧情，同时全部角色也增加了语音。本作虽然画面一般，但是充满怪谈氛围的剧情和各种出其不意的惊吓元素塑造了出色的恐怖氛围，而丰富的收集要素和多结局设置也是相当厚道。各位喜爱恐怖游戏和学园怪谈题材的玩家们不妨来尝试一下本作吧。

文 水无月
美编 Juxi

白色情人节 恐怖学校		Arc System Works (PS4)	
WHITEDAY ~学校という名の迷宫~		动作冒险	中文版
2017年8月24日	本地1人	无对应周边	
售价为4444日元			

游戏介绍





注：日版与中文版（韩版）除了文字和人名设定之外，角色的服装也有所不同，后文人物介绍中的各人物立绘使用的是日版立绘。

大家从许多经典恐怖片中可以感受到韩国人对于恐怖题材打造的独特匠心，而本作虽然移植自手机游戏，但是对于“学校”这样一个经典的恐怖怪谈题材的打造却并不输于主机大作。游戏一开始风和日丽，阳光明媚的场景似乎让人感觉不到这是一款恐怖游戏，但紧接着，大家熟悉的开场套路就来了。本作的故事发生在一座名为“延杜学园”的学校，这座学校由于风水问题，校内充满着各种各样离奇的恐怖怪谈。主人公是一名刚刚来到这里的转学生，在白色情人节的前一天深夜，为了提前将为一见钟情的女生准备的礼物塞在她的课桌中而潜入了学校，却被一股神秘的力量囚禁于学校中，而被囚禁在此的除他之外，还有其他几位同校的女孩。为了寻找从学校中脱出的办法，主人公和她们不得不共同踏上了这一场恐怖的探险。

本作的日版由Arc System Works发行，日版对游戏进行了完全本地化，所有的人名、地名等相关设定全部被改成了日本的，游戏场景中的韩文文字也全部被改成了日文假名（其实也毫无违和感，毕竟校园灵异题材本身就是中日韩等国的共通文化）。而本作的中文版则完全沿用了韩版的名字和设定，不过有全程的中文配音。此外本作的中文版翻译很差，人名不统一、错字、漏字等不说，不少地方还有着明显的机翻痕迹。各位玩家需要谨慎选择。

角色简介



李希珉（日版名：山本勇人）

日版 CV：--

本作的主人公，刚刚转学来到延杜学园（日版名：八城学园）的男学生。在班级上和谁都不熟。虽然外观清秀端正，但是性格略微有些文弱。无意中拾到了一见钟情的女生韩小英的日记本，想趁深夜将其连带着白色情人节的礼物一起提前放在她的课桌内而潜入了学校。但却未曾想到就此踏入了一个被绝望与恐怖所覆盖的迷宫之中，看似熟悉的学校校园不仅到处都有灵异之状，甚至连熟悉的巡夜守门人大叔的眼神，也仿佛不再是人类一般，自己似乎就要被这所以"学校"为名的迷宫吞噬。虽然李希珉在各个地方都显得平淡无奇，但是他所持有的勇气却是在这所充满黑暗的学校之中的惟一光明。



韩小英（日版名：四宫しずく）

日版 CV：清水彩香

使主人公一见钟情的美少女，是延杜学园的校花，但她却始终和他人保持距离，性格冷淡。也因此常被卷入各种不好的传闻，因而几乎没有朋友，只有幼时相识的薛智贤（日版名：富永ひかり）是其惟一的亲友。虽然曾经也是一个活泼开朗的女孩，但是在数年前在同一学校就读的姐姐去世之后，她就封闭了自己的内心。曾经被目击在深夜还逗留在学校没有离开，因而便出现了她是想要召唤自己死去的姐姐的可怕传闻，但是她似乎对此并不介意，只是一心一意埋头做自己的事。



金圣雅（日版名：藤ノ井さやか）

日版 CV：井上麻里奈

白色情人节前夜（3 月 13 日）在学校里和薛智贤一起行动的女生，有着一头清爽的短发及与其相配的开朗性格。是个即使是面对第一次见到的人，也能毫无障碍地交流乃至自来熟的女孩。性格非常直率，和薛智贤非常亲密，但似乎和韩小英关系很差。不过在她活泼率直的外表下面，还隐藏着不为人知的另一面。



薛智贤（日版名：富永ひかり）

日版 CV：加隈亚衣

戴着眼镜，有着一双美丽大眼睛的女孩。和韩小英以及金圣雅关系都很好，和韩小英因为是幼时旧识的原因尤为亲密。也常在金圣雅面前为韩小英辩解。平时待人接物有些胆怯，缺乏自信，对于别人拜托的事从不抱怨和拒绝。在韩小英姐姐去世后一直很关心她，希望能靠自己的努力让韩小英恢复到原本的开朗活泼，不过这一目标尚未成功。



柳智敏（日版名：如月ひな）

日版 CV：大野柚布子

白色情人节前夜（3 月 13 日），另一位逗留在延杜学园中的少女。她是延杜学园的一年级学生，是个时常会因为任性的言行而引人注目的后辈。一直憧憬着前辈韩小英，但对她的怪奇行为始终抱有着疑问，因此跟随着她潜入了学校。有着旺盛的好奇心，总喜欢在各处乱涂乱画。觉得主人公是韩小英身边飞来飞去的苍蝇，因而对主人公态度并不好。

注：需要在困难难度下打穿其他 3 位女主的任一结局后才能解锁柳智敏及相关剧情

系统介绍

基本操作

（注：以下键位操作以中文版为准）

键位	效果
方向键	菜单界面下移动光标
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角镜头
○键	取消
×键	确定
□键	下蹲/起立
R1+△键	打开/熄灭打火机
L1+左摇杆	奔跑

照明

照明在游戏中是一个非常重要的元素，如果没有光线的话，在漆黑一片的学校教室或其他房间中是无法调查任何物品的。启动照明的最常用办法就是开灯。但是要注意，开灯会吸引到游戏中的敌人——守门人大叔，因此在调查完毕或是提示敌人接近时，需要关灯关门。另外在拿到打火机之后，可以按 R1+△键来打开打火机照明，这样既可以调查物品也不会吸引到敌人注意。



记录

游戏中记录的场所是分布于学校各处的公告牌，靠近公告牌后调查右下角的五张照片处便可以进行记录，记录需要消耗"油性笔"这一道具，在某些场景系统也会为玩家进行自动记录。



回复



游戏中可以找到如咖啡、豆奶、便当、牛黄清心丸、急救箱等道具，使用这些道具可以回复体力，缓解紧张状态等。

自动售货机



在游戏中玩家可以找到很多“延杜硬币”，将延杜硬币放入分布于学校各处的自动售货机就可以购买里面的食物，自动售货机机里有豆奶、便当、咖啡三种商品，豆奶和咖啡售价 1 个硬币，而便当则需要 3 个硬币。

游戏玩法

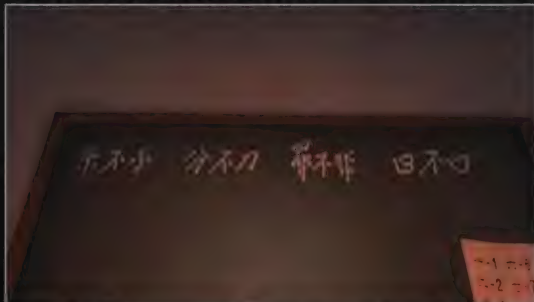
作为各种心灵怪谈最常见的场所，在白天还是充满学生们的喧闹气息的学校，一到夜晚便展露出了它恐怖的另一面。本作的玩法类似于《逃生》等恐怖冒险游戏，玩家扮演主人公李希现在深夜潜入延杜学园却被困于此，为了寻找从中脱出的方法而开始探索。在这死一般的寂静之下，到底潜藏着什么恐惧和可怕的东西？玩家将在全 3D 第一人称的视角下，彻底体验一番在“午夜的闭锁学校”中彷徨和迷惘的感觉。

难度选择

本作有五种难度：超简单、简单、普通、困难、超现实，难度越低主人公的体力就越高，也不容易被敌人发现，一部分限时解谜中的时间限制也越多，甚至于一部分解谜要素都被直接简化。普通以下难度中，主人公的探索中会有神秘短信给予主人公各种攻略提示。另外在困难以下难度，主人公在流程中只会碰见主线流程中必定会见到的鬼，但是在困难以上难度中，游戏中则会开始出现各种和主线流程无关的鬼（即玩家在高难度下会比普通难度下受到更多的惊吓），而最高难度下是无法记录的，在这一难度下油性笔是玩家的复活道具，每复活一次就要消耗一个油性笔。

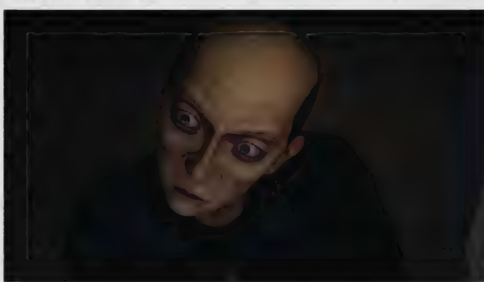
谜题

游戏场景中有许多可以调查或是互动的物品，而其中有着诸多的谜题，要从这所学校中脱出并揭开学校的恐怖真相，玩家就必须解开谜题，而一旦解谜失败，玩家甚至会遭到生命威胁。在解谜过程中，玩家需要注意收集并查看游戏中收集到的各种文档和纸条，上面记载了各种谜题的提示。同时在普通以下难度中，也会不断有短信给玩家进一步的攻略提示。



守门人

主人公是没有任何战斗能力的，面对各种威胁时的惟一救命手段就是逃。游戏中玩家要面对的主要敌人只有两个，巡视主楼的学校守门人李峰鸠（老李）和巡视新楼的学校守门人孙达秀（老孙）。一旦游戏画面上方出现一只眼睛的标志时，就意味着他们已经来到了主人公的周围，玩家需要小心操作主人公避开他们的视线，保持距离、关灯、下蹲躲在桌椅后面等都是有效避开守门人的手段。万一不幸被守门人大叔发现，守门人大叔会不断用棒球棍攻击玩家，此时玩家就只能逃跑了，守门人大叔的 AI 并不是太高，只要加速奔跑，利用楼梯等拐角地形将之甩开一定距离，它就会恢复正常巡视状态，如果追得太紧也可以跑进附近的厕所，随便找个坑位关门蹲下，守门人大叔就会傻站一段时间后离开，一切恢复平静。当然如果对方实在贴的太紧那么即使跑进厕所也还是会被发现的。另外要注意奔跑会消耗耐力，耐力耗尽后主人公便会头晕目眩，因而要注意及时补充。游戏难度越高越容易被敌人发现，敌人攻击力越强，玩家也越难甩开敌人，因此还是注意尽量躲藏好，不要被敌人发现吧。



鬼魂

在黑暗的学校廊下缓慢爬行接近的幽灵、突然出现在面前充满杀意的恶鬼、吸食人血的鬼木、寻找着生母的怪婴……除了追杀主人公两名守门人之外，学校各处还有各种潜藏的鬼魂，一旦触发他们同样会导致玩家受伤。一部分鬼魂是流程中玩家必须强制面对的，要消灭这些鬼往往需要使用特定的方法（即解谜），而与部分鬼的对抗更是有时间限制（限时解谜），在这期间玩家是无法记录的，必须在限制时间内找到破解鬼的方法并将之消灭，才能顺利完成解谜。在高难度下会出现各种和主线流程无关的鬼魂，因此玩家无论是蹲厕所、开柜子还是照镜子都得尽量小心了哦（不怀好意的笑）。



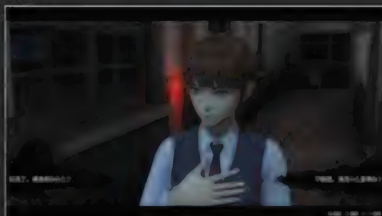
支线剧情和收集要素

本作的隐藏要素相当丰富，虽然主线流程并不长，不过玩家如果直奔主线的话，那么会错过许多支线剧情。玩家会发现自己可以在流程中获得大量的解谜用道具，但其中纯主线流程只需要用到其中一部分。因此其他道具大多都是用在支线解谜，支线解谜涉及到几位女主角相关剧情和各种收集要素，收集要素包括鬼魂收集和人形模型收集。而鬼魂收集还分成两部分——一部分是在游戏流程中与这个鬼魂碰面，而另一部分则是对应着该鬼魂的怪谈文档，有兴趣的玩家可以在游戏中细细探索。完成相关的收集要素后可以解锁对应的角色服装。由于一部分和主线无关的鬼魂不会出现在低难度中（只能获得相关的怪谈文档），所以追求全收集的话建议选择困难以上难度。



恋爱要素与多分支结局

游戏中主人公除了要一路躲避守门人的追杀，破解一个个谜题找到脱出学校的办法之外，还会和在学校中邂逅的四位女生发生各种剧情并增进关系。这四位女生的身上都隐藏着和学校相关的秘密，想要顺利揭开学校闹鬼真相的话，就必须努力提升她们的好感，并最后在她们之间做出选择。本作包括主人公在流程中死亡的"紫杉"之外，总共有 10 个结局。其中韩小英对应 3 个结局"白菊"、"风信子"、"爬山虎"；金圣雅对应 2 个结局"夜来香"、"乌木"；薛智贤对应 2 个结局"蒲公英"、"蜀葵"、柳智敏对应"茉莉花"和"雏菊"这 2 个结局。



服装

本作包括主人公和两位门卫大叔在内的主要角色都可以换装，虽然这一要素在手机版中就有，不过 PS4 版有不少特有服装，和手机版并不相同。作为定番，几位女生的性感泳装自然是必不可少，而各式恶搞服装一样存在。而因为本作日版是由 Arc System Works 代理发行的缘故，换装中各个角色也包含了 Arc System Works 的招牌系列《苍翼默示录》系列"的联动服装。不过嘛，这里面能靠游戏收集要素来解锁的服装只有一小部分，其他大多都要靠 PS 商店中购买才能获得，想象一下被穿着迷你粉红装的老孙追杀的时候，不知道是恐怖呢还是滑稽。



奖杯

本作的白金就目前来看不仅耗时，且难度非常高，全结局奖杯需要玩家 10 个结局用 5 种难度各打穿一遍，且打过了高难度的奖杯也不会覆盖低难度，即使死亡结局不算，也是丧心病狂地要求玩家打 45 周目……当然可以利用存档读取在一周目内完成多个结局来节省周目数。熟悉流程之后虽然一周目打起来很快但整个过程依然很痛苦，另外本作 1.00 版难度过于反人类要白金几乎不可能，而中文版补丁推送迟于其他版本（只更新到 1.01），因此建议有心白金的玩家静等最新补丁更新。

奖杯总数	43	铜杯	29	银杯	10	金杯	3	白金	1

杯种	奖杯名称	说明
白金	最优秀学生	获得全部奖杯
铜	没有被邀请的客人	进入本馆1区
铜	黑暗中的学校	抵达本馆2区
铜	逐渐深入的秘密	抵达新馆
铜	暴风雨来临前的寂静	抵达礼堂
铜	幽灵控制的空间	造访迷宫
铜	向着阳光	抵达奈落
铜	应该会慢慢熟悉吧	10次死亡经历
铜	已经经历很多了	50次死亡经历
铜	现在没有什么感觉	100次死亡经历
铜	简单也没关系	超简单难度中进行到结局
铜	没有那么简单	简单难度中进行到结局
铜	这个难度还能接受	普通难度中进行到结局
铜	苦尽甘來	困难难度中进行到结局
铜	终于到了超现实难度	超真实难度中进行到结局
银	该毕业了吧	超真实难度中7次结局
金	梦魇征服者	超真实难度中10次结局
银	白菊	真实（结局之一）
铜	风信子	请原谅我（结局之一）
铜	常春藤	友情（结局之一）
铜	晚香玉	危险的快乐（结局之一）
铜	乌木	伪善（结局之一）
铜	蒲公英	诚实（结局之一）
铜	药蜀葵	爱情指南（结局之一）
铜	紫衫	第一次经历死亡（结局之一）
银	茉莉花	你是我的（结局之一）
银	雏菊	藏在心里的爱（结局之一）
银	驱魔师	与延杜高中所有鬼魂相遇
银	超自然力量兴趣组会长	获得延杜高中所有怪谈
金	鬼魂的声音	完成鬼魂收藏
金	白色情人节的回忆	完成结局收藏
铜	流氓防治	这样的话我会很困惑的（被某位女主踢飞）
铜	吓到了吧	生活在衣柜里的女人（发现衣柜里的鬼）
铜	好像有人	长发鬼的发质很好（发现长发鬼）
铜	出來出來	洗手间很恐怖（发现洗手间里的鬼）
铜	喝豆奶	美味的豆奶（喝过豆奶）
铜	深呼吸	我没关系
银	变成蝴蝶的过程	在现实中这样会让我很困扰的（被女主踢飞10次）
铜	好好藏起來	每次找的时候都会吓到
铜	擦肩而过似的你好	她正赶过来
银	等待着那女孩	现在连洗手间的味道都觉得好闻（发现洗手间里的鬼30次）
银	你知道豆奶吗？	希珉还在长个儿的年龄？
银	超脱的境界	现在就算天塌下来也能面不改色



游戏如何成为文化

浅谈游戏文化的形成及早期英国游戏杂志之见证

随着时代的发展，游戏逐渐成为了人们生活的一部分，甚至形成了属于自己的文化。虽然现在的我们正处于游戏文化之中，但整个游戏文化的形成可经历了漫长的过程。而游戏的文化又到底是如何形成的？这之中是否又有一些理论上依据可循呢？早期英国游戏杂志又在这之中进行了怎样的见证？带着这些疑问让我们来阅读下文吧。

随着互联网的普及，游戏杂志作为一种传统媒体的日子过得越来越艰难，特别是随着集体智慧（Colletive Intelligence）在网络崛起，网络资源日渐使得用户从地域或者有形媒介中释放出来，部分原本围绕在杂志之下的人逐渐离开了这个曾经启蒙过他们的媒体，投身到新媒体洪流之中。

不过，对于游戏而言，或许现在的新媒体能令游戏提高到另一个新层次。然而，游戏杂志见证用户的各种实践，而且还给读者提供平台，与他们一起"共建"游戏文化，这些事迹，却永不应该被忘记。

游戏萌芽时期的见证者

首先需要说一下的是，可能很多人都认为，游戏文化应该是起源于美国或者日本。然而，游戏学者 Graeme Kirkpatrick 却认为，形成游戏文化的最关键阶段，并非来自这两个国家，而是来自英国。

在经历了"雅达利冲击"之后，有一段短暂的时间，游戏业以及游戏市场在美国"停止运作"。然而，尽管"雅达利冲击"威力强大，但其并没波及到大洋彼岸的英国，个中原因，可能是因为当时的英国游戏市场是以电脑游戏为主，而非如美国一般，是以雅达利为首的主机游戏为主。

而作为英国游戏产业的一部分，80 年代初期（特别是 1983 至 1985 年）的英国游戏杂志作为游戏萌芽时期的重要"见证者"，它参与并见证了一些对于游戏成为独立文化非常重要的要素的产生过程。

在 1985 年，游戏杂志开始使用一个词汇，这个词汇现在基本上是个玩家都挂在口边，然而在那个年代，使用这个词汇来评价游戏体验却是划时代的。这个词汇不但使得游戏本质上从科技产物中独立出来，评论游戏不再主要以科技为评判重心，而且它的出现也使得游戏本身产生了翻天覆地的改变，追求这种东西的良好表现，成为了所有游戏制作者心中的重要追求，它就是"游戏性"。

理解"游戏性"的"工具"

然而，"游戏性"这种评价标准并不是三言两语，甚至用固定解释能说明，因为据 Kirkpatrick 表示，"游戏性"的意义只会被玩家对于理解及评价游戏体验的思想斗争中被确定。而要想理解"游戏性"，理解何为好游戏，甚至使得用户转化为玩家，首先你得理解及获得相关的文化惯习（Habitus）。

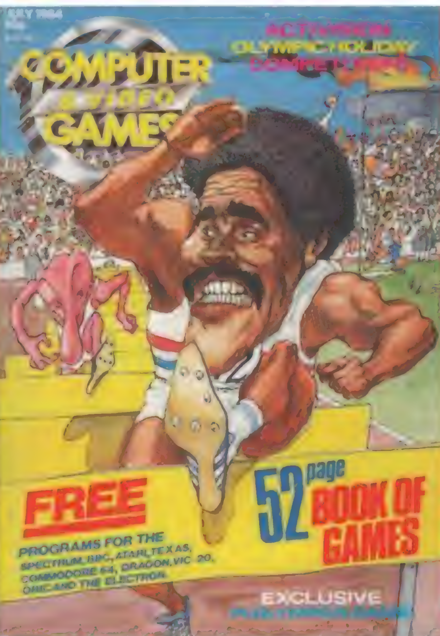


▲Pierre Bourdieu（1930-2002），著名法国社会学大师、人类学家，和哲学家。

关于文化中的惯习这个概念，是由 Pirrer Bourdieu 在 1993 年提出，Bourdieu 解释惯习为一种"代入性体现"以及行动的关键原则，它使得我们自身，作为一个能胜任的参与者，可以和某些事件和情形顺利"挂钩"，如果用更简单的话来说，那就是"我知道在这种情况下如何才能上手"。

惯习包含一种几乎潜意识的能力，当要去识别某些特定文化规律中的情形，或者要在这种情形下作出反应甚至是作出提前准备及判断的时候，这种能力就会显现出来。这种能力也使得用户可以成为能够理解某些特定规则、行为及环境的人群，用这些规则"服务"自己去理解，甚至是通过使用这些规则使得自己在一系列的互动中获得成功。如果没有形成这些惯习，我们将无法理解、接受、评价这些行为及价值，甚至使得某些原本在该领域内理所当然的事变得"无意义"。





※本栏目文章仅代表作者个人观点。



根据上边的说法，我们可以将惯习理解为一种进入特定领域的“门票”，一种令我们知道应该如何对这些游戏作出回应的规则。举个入门的例子，当用户拿起手柄以及看着屏幕中显示的游戏画面，我们需要一种适当的惯习去理解并使得我们能够成功与它们连接起来，这时候，已经形成游戏惯习的玩家就能一下子就理解这些手柄及画面的意义并迅速做出回应。

而游戏的惯习，又会在与作品（游戏）的实践中产生一种相互的反射联系，如果换成 Bourdieu 的话来说，这种处于代入感的回应和被构筑环境中的社会关系是消费以及欣赏艺术（或者其他事物，例如游戏）经验的本质 ：

惯习将会鼓励、质问、令作品“说话”；而与此同时，作品也会刺激、呼唤甚至是激发惯习的浮现。

就好像当你去看一个艺术馆的时候，“去看”这一种行为将会质问艺术馆中的作品，在它们身上发现“艺术性”的存在，有这种行为的部分原因是因为我们的惯习让我们理解当前去看的，是一个艺术机构。同理，当你玩游戏的时候，也可以有同样的理解。

只有在人们了解这种反射联系的情况下，他们才能进入文化领域。文化领域的重要性在于，它的存在允许那些从事这项事业的人，他们的努力以及天赋可以获得这个领域中的人认可（如游戏领域中的小岛秀夫和宫本茂等），而认可的方式，则是从他们的作品出鉴定出良好的“游戏性”，就如质问艺术品以发现其中的“艺术性”一样。这种“赏识”能使他们从中获得名声并提升、建立自己在领域内的地位，而最终，无论他们愿意与否，这些东西都将会转换成物理价值（最基础的话，就是金钱，这点艺术和游戏领域非常相似）。

拥有相关惯习的人，不但会识别出同一领域内的这些人所付出的努力（这样或许你就能理解为什么游戏圈外人不懂这些人为何会出名，因为只有圈内人才能理解），认为他们花了大量精神、时间创造出来的这些作品值得认真对待及关注，还可以从中理解和鉴别出值得人们花时间去游玩的作品中的良好“游戏性”。

只有经历和理解这些元素以后，用户才能逐渐转变成该领域的一员，而文化也会逐渐成型。

游戏文化的形成，不但为电脑的用途开辟出了一条“新大道”：电脑不但可以用来工作及学习，也可以用来玩游戏。而文化的形成也使得游戏获得“自治性”，并且“重生”——它将从电脑软件中独立出来，游戏就是游戏。

游戏的“次诞”——与电影类比

如果要举一个例子来简要说明这一个过程以及媒体“自治性”的重要性，电影或许是一个很好的例子。电影的元素最开始产生于 1890 年代，但这些元素的存在仅仅只能作为一些事物的不稳定部分而且也没办法组合成为一个分离而且全新的事物。要让电影成功“独立”，需要一种转变，通过观影实践及欣赏的讨论，在这之中诞生出电影的独特意义。

电影这种媒体的“次诞（Born Twice）”需要前置电影体验以及相应地减少其于其他、相邻事物及实践的文化可见度。而要达到这一点，就需要将电影这种媒体“制度化”，将原本处于这个媒体内的人、实践以及势力重新组织，使得这种媒体最终能从某些事物的不稳定部分中脱离出来，而属于这一媒体，新的人、实践以及组织也会在这种情况下产生。在重新组织后，他们的行为只会在某种惯习及领域下被了解，而他们也有自成一派的评判方式，从此，电影就产生了自己的“自治性”，并会将自己保持在一种“体内平衡”状态之中，使之独立于魔术以及其他视觉表演之外，成为拥有自己的独特文化的媒体。



▲早期对电影了解与现在人们所了解的电影文化并不相同。

游戏从最开始被发明出来，到迎来自己的“次诞”，正是经历了和电影相似的路线，它建立了自己的惯习、领域，最终明白如何才能鉴定出“游戏性”。而在构筑游戏文化的过程中，早期的英国游戏杂志通过不断地为玩家提供对游戏的实践以及欣赏的讨论平台（除了如“读编往来”这样的栏目外，早期杂志亦曾要求玩家把自己制作的游戏代码寄给杂志让他们刊登出来，借此提供给玩家之间互动的机会），甚至是将自身投入到用户群体中，观察用户与游戏所产生的互动及实践（早期的游戏杂志为了观察这些行为，甚至多次跑到街机厅观察玩家的行为，希望从中发现新的词汇以及讨论），从中推动以及见证了游戏文化的诞生。

这样看来，游戏杂志的地位，是不是又高了一级呢？

文：黄立丰　编：余烬



■早期的杂志也曾试过在街机厅找寻玩家之间的互动。

ASAP

栏目主持：稀饭&秋沙雨

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

情报中心

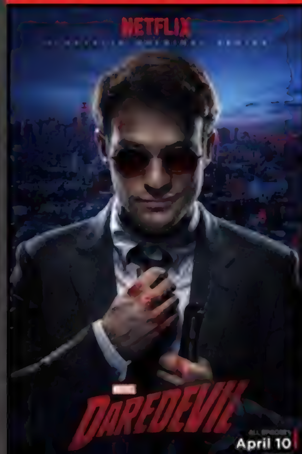
每年 6 月的 E3 狂欢之后，7 月的游戏界总是会显得趋于平淡，反倒是在 8 月至 9 月才会渐渐雄起。不过这是指游戏界，而在电影和电视节目领域，和超级英雄相关的作品倒是一直新消息不断，毕竟 7 月有大名鼎鼎的圣地亚哥动漫展（SDCC）开展，甚至可以说是每年一度的超级英雄新闻集中爆发时刻。而到了 8 月，其中一些在动漫展上大出风头的作品，就已经快要和我们见面了。在电影领域，我们可以看到在国产保护月之后终于重回国内院线的诸多外国大片，其中就包括了《蜘蛛侠 英雄归来》和改编自法国著名漫画的《星际特工 千星之城》，而在电视节目领域，在 8 月领衔的，毫无疑问应该就是我们本期“全明星大厅”要介绍的对象——

全明星大厅

THE DEFENDERS

在这个“复仇者联盟”几乎无人不识的年代，超级英雄团队也应该算得上是一种观众们比较熟悉的超级英雄作品题材了。别的不提，光是今年就有要和复仇者联盟打对台的正义联盟在同名电影里登场，而在电视剧领域里也有不少英雄团队的身影，例如以家人为团队的变种人题材电视剧《天赐》，以及由电影改为系列电视剧的《异人》等等。不过在这些超级英雄团队当中，将会首先在 8 月和大家见面的，则是来自于漫威宇宙的捍卫者联盟。

捍卫者联盟 The Defenders









四位英雄在《捍卫者联盟》中登场前，都已经推出了各自的电视剧。



电视剧版《捍卫者联盟》的四位主要成员，从左到右为：卢克·凯奇，夜魔侠，杰西卡·琼斯和铁拳。

●都是老面孔

虽然《捍卫者联盟》是一部新的电视剧，但是里面的四位英雄角色却是大家熟悉的老面孔了，那就是来自电视剧《夜魔侠》、《杰西卡·琼斯》、《卢克·凯奇》和《铁拳》的四位主角。

是的，某种程度上来说，《捍卫者联盟》走的是当年《复仇者联盟》电影的路线，后者也是先推出了《钢铁侠》、《美国队长》和《雷神索尔》还有《无敌绿巨人》等英雄的独立电影之后，再将他们汇聚到一部影片当中。

所以在《捍卫者联盟》这部迷你版的《复仇者联盟》开播之前，《夜魔侠》已经推出了两季，《杰西卡·琼斯》、《卢克·凯奇》和《铁拳》也各有一季，其中除了《铁拳》遭遇口碑滑铁卢之外，其余三位英雄的电视剧都是口碑极高的佳作。也正因为如此，《捍卫者联盟》更是备受漫威粉丝期待。



截至稀饭我写下本文时，《捍卫者联盟》尚未开播，但是在 IMDb 上的平均评价已经达到了 9.1/10，可见观众们的期待值之高。（不过在开播之后已经降到了 8.1，稀饭我本人评价也是比较接近这个分数）

限于篇幅，而且“全明星大厅”的关注重点是“捍卫者联盟”本身在漫画界的历史而不是电视剧，所以接下来只会简单介绍一下四位登场的英雄，更多关于这部电视剧的介绍，还是请大家通过扫描二维码前去其维基页面以及 IMDb 专题页面一探究竟吧。


《捍卫者联盟》维基页面。


《捍卫者联盟》IMDb 专题页面。

1. 夜魔侠 ：本名马修 · 默多克，幼年时为了拯救他人而被化学物品溅入双眼，导致失明。但是化学物也让他的其他感官被提升到了超越常人的程度。在父亲因为拒绝打假拳而被帮派分子杀害后，马修走上了白天以律师身分为平民谋正义，晚上以夜魔侠身分打击犯罪的道路。他的主要对手是有明显反社会倾向的超级杀手靶眼和纽约的地下世界王者金并。

2. 杰西卡 · 琼斯 ：曾使用过“宝石”这个超级英雄代号，但是目前已经不再从事超级英雄活动，只作为私家侦探活跃于纽约的地狱厨房区。她在童年时因为车祸而父母双亡，但是她自己在车祸中因为受到放射物质影响，获得了超出常人的力量和抗打击能力，还有惊人的跳跃能力（漫画设定里她会飞，不过电视剧将这个能力弱化了）。杰西卡 · 琼斯的主要敌人是能够控制他人思维的反派紫人。

3. 卢克 · 凯奇 ：童年时在帮派当中厮混过一段时间的非裔美国人，后来洗心革面，却被奸人陷害入狱，并且被招募到了一项实验当中。最后这项实验让他获得了超越人类的强大力量，和真正意义上刀枪不入的皮肤，但也让他成为了越狱的逃犯，不得不经常游走在法律的灰色地带。他的主要对手包括了由多个罪犯组成的团伙“破坏者”。









4. 铁拳 ：本名丹尼 · 兰德，是兰德家族集团的继承人，但童年时因为飞机失事而坠落在昆仑（在漫威宇宙当中这是一个独立的地点，并不是指中国神话中的昆仑山），被当地的僧人收养并培养成了当代的“铁拳”称号继承者。丹尼除了精通武术外，一双拳头被不死巨龙寿老（Shou-Lao）的力量洗礼过，在聚起气的时候能够挥出威力巨大的拳击。他的主要敌人之一是试图夺取铁拳之力的铜蛇。

PS 除了以上四人，之前在《夜魔侠》第二季里大放异彩，并且已经在拍摄个人独立电视剧的惩罚者，以及同样有在《夜魔侠》第二季登场的艾丽卡也已经确定会在《捍卫者联盟》中出现，加上来自四部主要电视剧里的支援角色，这个只有 8 集的迷你电视剧系列也算得上是星光熠熠。

●捍卫者起源

说完了电视剧里的捍卫者联盟，我们还是来谈谈漫画历史上的捍卫者联盟吧。

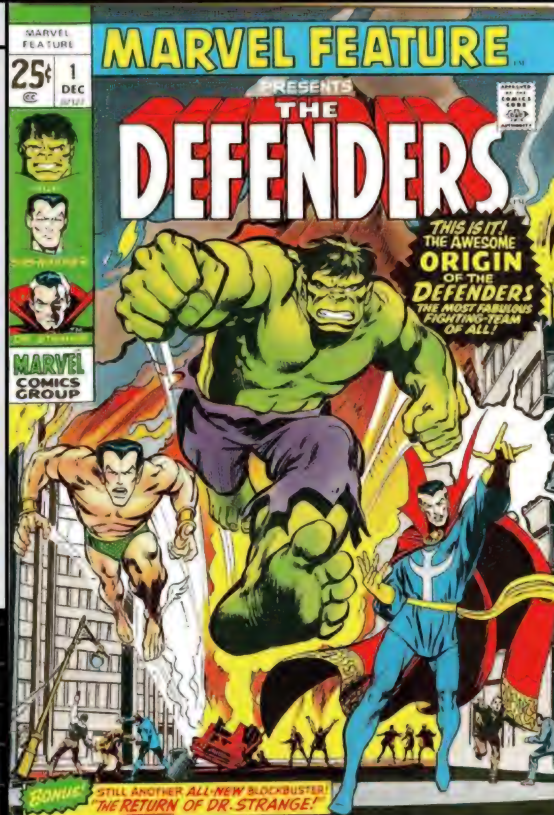
最初的捍卫者联盟是由漫威旗下的编剧罗伊·托马斯（Roy Thomas）所创作的。这个联盟最初出现在《奇异博士》第183期的连载当中，然后故事转到《潜水侠》第22期上刊登，再转到《无敌绿巨人》第126期，这三个连载的主角奇异博士、潜水侠纳摩和绿巨人也是捍卫者联盟最初的成员。

而把这三个本身并不特别热衷于和其他英雄组队的角色集合起来的原因，是为了对抗一个有着拉夫克拉夫特风格（即克苏鲁神话）的邪恶组织：不死者（Undying Ones）。不过这个连载的过程有点曲折，因为当其故事连载进行到中期时，《奇异博士》的个人连载被取消了，所以整个大事件的故事线只能被转移到其他连载当中来讲完，颇有点虎头蛇尾的感觉。

不过虽然起步不太顺利，但捍卫者联盟还是在之后作为正式的超级英雄团体于《漫威主打》第1期里正式登场，成员仍然是上面提到的三位英雄。漫画本身反响不错，所以这个团队被证明是有着发展潜力的，因此随后也终于推出了以《捍卫者联盟》为标题的正式连载漫画。

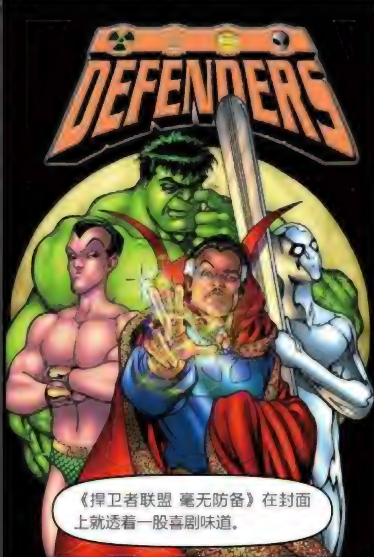
在漫画当中，曾经一度和绿巨人还有纳摩组队的银色滑翔者也加入到了捍卫者联盟当中，随后在连载第4期里，从雷神索尔的故事中衍生出来的英雄“女武神”也加入到了这个原本雄性气息太浓厚的团队里。


处于比较后期级阶段的初代捍卫者联盟，里面的成员数量已经达到了两位数，从左到右分别是：地狱猫，夜鹰，克莉，奇异博士，绿巨人，纳摩，银色滑翔者，女武神，石像鬼和恶魔杀手。



《漫威主打》第1期封面上的捍卫者联盟，成员就是最初的三位，从左到右是：潜水侠纳摩，绿巨人和奇异博士。

之后这个团队经历了一些发展和变化，成员逐渐增加，但是能够创作的故事点子却变得越来越少，甚至一度想要靠着改名为《新捍卫者联盟》（The New Defenders）来给作品增加一些新变化，但最终还是销量不济，止步于《新捍卫者联盟》第152期。



《捍卫者联盟 毫无防备》在封面上就透着一股喜剧味道。



全新的《捍卫者联盟》，或许会带来不一样的体验。



包括银色滑翔者在内，捍卫者联盟的四位最早期成员都是一副貌合神离的样子。

●起起伏伏

随后在相当长的一段时间里，捍卫者联盟的相关连载都算不上特别成功，例如由奇异博士召集起来的“秘密捍卫者”（Secret Defenders）只连载了25期，后面的几次连载要么只是为其他大事件铺路，要么就是只有短故事的迷你系列，例如以吐槽和幽默为核心的5集短系列《捍卫者联盟 毫无防备》（Defenders: Indefensible）。

而在2010年后，漫威也曾试图继续重组这个团队，但是尝试结果都算不上特别成功，例如在2011年推出的新《捍卫者联盟》连载里，奇异博士召集起了女红巨人、纳摩、银色滑翔者和铁拳来组成新的捍卫者联盟，随后在和天神组（Celestials）的对抗中，黑猫、尼克·弗瑞和蚁人也加入到了团队当中，也算得上是众星云集，但最终也只连载了12期便草草收场。

说千道万，捍卫者联盟一直没能取得像是复仇者联盟的成功，或许就是因为其定位仍然和后者太过相似，而里面的英雄却往往更具备独行侠气质，所以并不能给人以很好的团队印象并产生合适的化学反应。

而在随后，随着漫威公布了他们在电视剧领域和Netflix的合作，捍卫者联盟才终于找到了一个符合自身需求的新出路。

在2017年6月——也就是本期杂志上市的两个月前，漫威推出了全新的《捍卫者联盟》连载，这一次，联盟的成员就是上文最开始提到的四位英雄，所以虽然这算是捍卫者联盟再一次复出，但也可以视为是对电视剧本身的变相宣传。

至于这个连载能够走多远，除了要看电视剧带起来的人气，也要取决于目前漫威的大事件“秘密帝国”的连载走向。只盼这次转换成了全新的阵容后，这个充满了工薪阶层味道的新团队（虽然里面夹了个富二代——说的就是你，铁拳！）能够带给读者们不一样的体验吧。

情报瞭望塔

闪电快报


年仅 13 岁的 Teagan Croft

●电影《复仇者联盟 4》目前已经筹划开拍，同时饰演“鹰眼”克林顿·弗朗西斯·巴顿的演员杰瑞米·雷纳确定将在本作里登场。

●动画电影《蝙蝠侠大战双面人》的蓝光 DVD 将于 10 月 17 日发售，该动画属于 66 版风格的蝙蝠侠动画电影，是去年发售的《蝙蝠侠 披风斗士归来》续作。而该动画的蝙蝠侠由已经去世的亚当·韦斯特配音，可以视为这位“蝙蝠侠”的遗作。

●马克·米勒（代表作：《终极 X 战警》、《海扁王》、《王牌特工》等）的 Millarworld 漫画公司近日已确定被 Netflix 收购，并且 Netflix 还将以其旗下的作品为题材推出一批漫画改编影视作品。

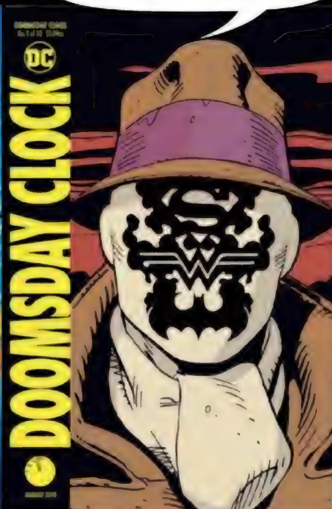
● DC 将于 11 月发行的《末日警钟》公开了数种封面，《守望者》的曼哈顿博士与罗夏都在当前公开的封面里登场。本刊是以超人为中心，讲述当前 DC 漫画主宇宙时间线的一年之后所发生的故事，包括蝙蝠侠、神奇女侠等正义联盟的其他角色也会出场。

●导演派蒂·杰金斯已与华纳签约执导预计于 2019 年 12 月上映的《神奇女侠 2》，派蒂也因此将成为至今为止薪酬最高的女性导演。有传言称“神奇女侠”戴安娜将会在闪电侠的个人电影“闪点（Flashpoint）”里登场。

●来自澳大利亚的 Teagan Croft 将在预计于 2018 年开播的电视剧《泰坦》中饰演渡鸦（Raven）。除了渡鸦之外，夜翼、星火等知名的英雄也将在电视剧中登场。



《蝙蝠侠大战双面人》的蓝光封面



罗夏面具上的三巨头标志，不过显然只有顶端的那一位是不对称的

本期推荐美漫

《超凡双子》



炎炎夏日自然需要一些乐趣十足的故事来放松身心，不去管那些让人纠结的理念与爱情，不去搭理那些仇敌的归来或者费解的谜题，来看看少年们的小打小闹也不失为生活的调剂品。

《超凡双子》（Supersons）讲述的是超人的儿子“超级小子（Super Boy）”乔纳森·肯特与蝙蝠侠的儿子“罗宾（Robin）”达米安·韦恩一起组队行动的故事。在之前的“本期推荐美漫”子栏目里就曾为各位读者们简单介绍过的第 1 刊，这次将更为全面地给大家提一下近期连载的亮点。

在两人决定结伴去调查一件失踪事件，结果牵扯到了莱克斯·卢瑟。在“暗中调查”时被卢瑟发现，早已改做好人的卢瑟奉劝两人离开，他自己的事自己能处理。

也许在超人和路易斯教育下的乔纳森会乖乖听话，但是达米安无论是在 DC 漫画宇宙重启前后都不是一个能老实听话的乖宝宝，两人最后还是发现了失踪的超级英雄家庭，以及潜伏在暗中的“亚魔卓小子”。

尽管乔纳森有着虽然不太好操控但是依然强于常人的氪星人能力，而达米安自小时候起便身经百战，但是在能够无限复制的“亚魔卓小子”的人海战术下两人还是不幸被擒。最后多亏了莱克斯·卢瑟的及时赶到才让两人获救。

乔纳森与达米安两人跟超英家庭的幸存者用计将亚魔卓装甲从“亚魔卓小子”身体里取了出来，这次事件才算是告一段落。正当莱克斯·卢瑟要对两人说教时，这对年龄加起来还不到 25 岁的小英雄早已踏上了回家的路，但是迎接彻夜未归的两人的，是来自家长的愤怒以及禁足在家的反省日子……

当各位读者看到这篇推荐时，《超凡双子》的第 7 期也已经上市了，在故事中开始和达米安领导的少年泰坦行动的乔纳森，将会迎来全新的严峻挑战，记得别错过哦。

多边共享

醒醒《浪客剑心》连载又开啦！

——《浪客剑心 北海道篇》开始连载

漫画



哪尼 提供

虽然在2012年和2014年时，配合当时的真人版电影，和月伸宏在《Jump SQ》上连载了十幕的《浪客剑心 剧场版》以及前传漫画《操控火焰 -浪客剑心·里幕 -》，不过前者严格意义上来说并不算是完全的新内容，而后者的篇幅也很短，期待新连载的读者们其实都意犹未尽。

而此次预定在9月4号的《Jump SQ》上重新开篇的《浪客剑心 北海道篇》则是接续在“人诛篇”后的全新剧情。故事开端，是神谷薰无意间发现已经去世的父亲如今竟然出现在北海道的函馆，于是剑心决定陪同她一起前往寻找。此次不仅曾经的老对手志志雄真实依然会以各种各样的形式“刷存在感”，神谷道场也将迎来两名新人，后续的展开十分令人期待。



国庆假期来魔都狂欢

——2017年上海漫控潮流博览会（SHCC 2017）10月启动

其他



余烬 提供

2017上海漫控潮流博览会，也就是粉丝口中的SHCC，公布了今年10月5日到7日的展览强大阵容和最新消息。今年的SHCC正值国庆假期的后半期，将在上海世博展览馆开展。不论是死忠粉还是对流行文化有兴趣的大众，相信都能在这里感受到潮流文化带来的狂欢。

日漫大神莅临SHCC 2017，美漫大神密集来袭——

最强漫画家阵容也将在今年的SHCC亮相——超过20位国内外漫画嘉宾将亮相SHCC，除了在漫展现场与粉丝见面并为大家签售海报、漫画，他们还将出席不同场次的漫展活动，分享创作心得和轶事。将参加SHCC的创作嘉宾包括“高达之父”富野由悠季，蝙蝠侠/红头罩的作者——Dexter Soy，《海绵宝宝》、《凯蒂猫》、《辛普森》、《TsumTsum》作者Jacob Chabot 《究极蜘蛛侠》作者 :Jorge Molina，去年曾亮相BJCC和SHCC的Billy Tan带领“唐漫”也再次莅临。

与WWE摔跤明星过招，与风暴兵一起征服宇宙

今年著名的美式摔跤联盟——“WWE”将来到SHCC 2017，并在WWE展位里进行美式摔跤




■WWE中国首次参加中国ComicCon。

明星见面和互动活动，WWE 作为嘉宾是美国漫展中的重要组成部分，今年也是第一次参加中国 comic con，不得不说 WWE 将为我们带来什么应该是相当期待了。

漫画店、桌游社、经典游戏、玩具库…而且，都是正版！

在国内同步买最新的正版漫画是许多漫迷的心痛之处——将在 SHCC 集合的钢铁月球、现代书店、世图美漫、盛大游戏、和后浪出版将一次性让粉丝们过足漫画瘾。

XM Studio 等玩具工作室也将带来限量收藏级别的玩具，相信将让现场观众大开眼界。

游戏方面，从复古游戏长廊到桌游、独立游戏厅，总能找到一款你见过、玩儿过或想要带回家的游戏。

作为第三次励德漫展在中国举办的流行盛会，励德漫展团队对 2017 上海漫控展信心十足。"我们的每次活动都力求将流行文化领域最新、最前沿的内容带给粉丝，SHCC 今年从嘉宾到展商，所有原版内容都非常新，很多嘉宾、品牌是第一次来到国内。相信粉丝们会在这里找到更多自己喜爱的，以及很多新鲜的内容，期待和大家在上海跨国采购会展中心见！"



TK from 凛冽时雨「First Reflection」
——北京演唱会正式启动，再续摇滚激情与迷幻篇章

其他


三日月 提供

华丽的编曲，独特的声线，变化莫测的节奏，精湛的吉他技巧，大量失真的效果，这些都是 TK from 凛冽时雨的音乐给听众们所带来的印象。

TK 就像是一位梦境世界的创造者，创作出一个又一个独一无二，风格独特的作品。让很多听众，感受到他的音乐所带来的美妙。独特的声线、完美的演唱，让人仿佛置身在千般梦境，脑海中不停的切换各种梦幻的场景。真假声的来回切换，阴柔而不失爆发力，带来脱俗的摇滚同时燃爆全场。

TK（Toru Kitajima），日本歌手，音乐人。在乐队凛冽时雨中担任主唱、吉他手，一手包揽乐队全部歌曲的作词、作曲。乐队于 2002 年结成，2008 年凭借单曲《moment A rhythm》移籍到索尼音乐唱片公司旗下同时出道。因 2012 年所发行的《abnormalize》和 2014 年的《Enigmatic Feeling》，两度被用于动画作品《PSYCHO-PASS（心理测量者）》的片头曲，被大众所熟知。而其实早在 2010 年所发行的《still a sigure virgin?》，就曾荣登过日本 oricon 榜榜首。激烈而独特的旋律加上 TK 个性强烈的演唱方式，使得凛冽时雨建立起独树一帜的风格，不仅在日本和亚洲拥有大批拥护者，在欧洲也具有很高的人气。

在 TK 个人 solo 的诸多作品当中，最为知名的便是他为动画作品《东京食尸鬼》所作的主题曲《unravel》。其歌曲起于平静空明，副歌开始持续爆发，在结尾处戛然而止。歌词的字字句句都与剧情有着密不可分的关系、与主角金木研有着无法分割的关联。再加上 TK 极具爆发力的嗓音，将本作主角的挣扎、绝望、哭泣、嘶喊等情绪诠释得恰到好处，该歌曲不仅在日本，甚至在海外也获得了大批动漫爱好者的一致好评，堪称佳作。

2016 年 12 月，TK 首次以 TK from 凛冽时雨的名义，分别来到中国上海和台北开展首次海外演出——First Signal，收获极大好评。在上海演出中，面对中国粉丝的热情反应，TK 一反在日本演出上极少 MC 的作风，在舞台上说出了"上海，我爱你"，并演唱了近年在日本很少演唱的首张 solo 单曲《film A moment》，给粉丝留下深刻印象。

TK from 凛冽时雨决定于今年 10 月 28 日再度赴华演出，此次的北京演唱会将唤醒去年的那份感动，并与大家一起创造出新的感动与回忆！

本次演唱会的共演成员有 drum.bobo/bass. TOKIE/piano. 鎌野爱 /violin. 佐藤帆乃佳。

另外本次演唱会 VIP 票位 780 元（附赠限定特典），普通票为 480 元。



STEAM AGE 蒸汽时代

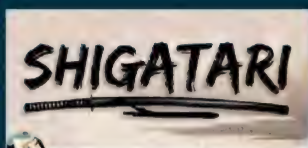




文 Sumire 编 稀饭

本期介绍的 Steam 平台游戏可能在艺术层面算得上是惊为天人，没错，我们要说的就是《Shigatari》，一款用浮世绘风格作为游戏画面基调，以演奏三味线作为背景音乐的纯和风作品，却是由一群欧美开发者所打造。不要被它逼格十足的外表所吓倒，这其实是一款非常细致而全面的作品，克服了语言关的障碍后，仅售 15 元的价格足以让任何玩家觉得值回票价。而另外一款作品则是来自于此前话题性作品《旁观者》(Beholder) 的开发商推出的新作《Distrust》，被大家笑称为年度修仙大作，原因无他，游戏里玩家的角色睡觉，竟然还会引来怪物！朋友，你的肝重要还是你的命重要？这就要大家去游戏里判断一下了。

栏目主持
稀饭&三日月



Shigatari

——武士之路即是死亡之路

○欣赏浮世绘与三味线
○武士之路正邪由你选择
○完整的游戏机制，物超所值

游戏信息

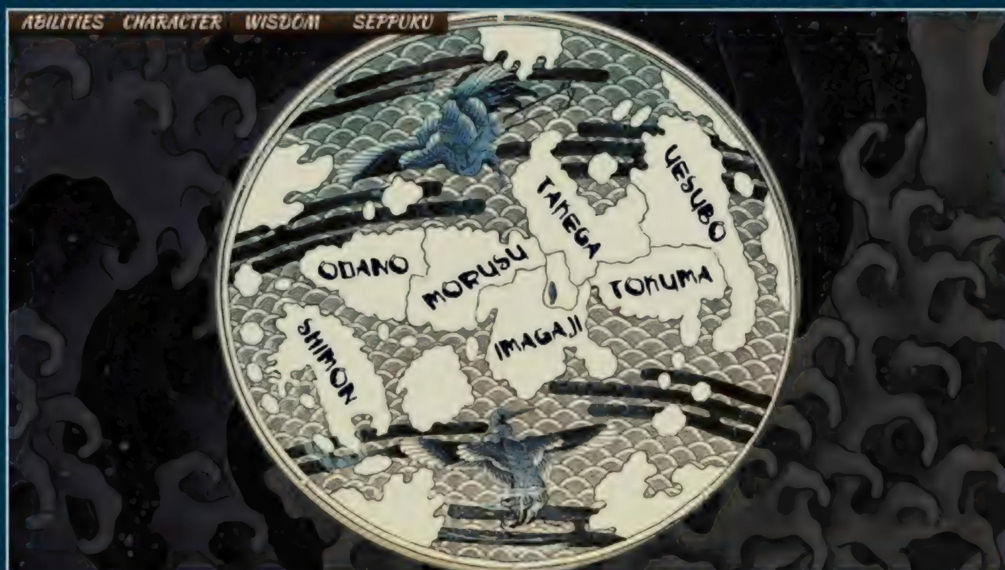
类型：角色扮演
开发商：Super Legit Games
发行商：Super Legit Games
发售日期：2017年8月26日
用户测评：好评
是否有中文：无

游戏简介

数月前曾经推荐过的《Slice, Dice & Rice》不知道读者们是否还有印象？当笔者在看到这款《Shigatari》的游戏截图时，熟悉的画风和对战画面差点让人以为这是一款同类游戏。但在进入游戏后笔者才发现，《Shigatari》非但不是个格斗类游戏，它对日本文化的考究程度、主线剧情的完善程度、地图事件的多样性程度、以数值与策略为核心的回合制战斗的深度和对永久死亡的运用之巧妙，都令人很难想象这是一个售价只有 15 元的游戏。如果非要找些缺点，那也只有“没有中文 + 永久死亡太难了”，尤其是游戏中很多名词都是用罗马拼音呈现的日语，对于大部分玩家来说这种英转日再转中的理解过程恐怕是太过曲折了点。

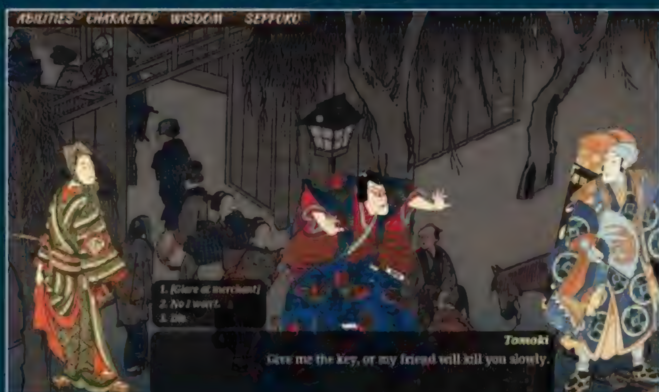
游戏的故事是以一位武士的视角开始讲述，开发者设计了几种不同的开头，或是玩家刚出师闯荡世界，或是玩家与家族前辈的对话，但内容均指向了游戏的目的：踏上旅程，挑战各个国家的“Dojo”，为祖先带来荣誉。在旅程的途中，玩家将会到达城市、农场、瀑布等各式各样的地点，并遭遇不同的事件，根据玩家的选择，不仅会触发战斗，还会使“荣誉值”和“性格”等数值发生变化。

想要顺利进行游戏，则必须学会观察数值。游戏的数值按功能分



评价摘选：
Obzy
——很显然，开发者在游戏中做了大量的工作，3刀简直是超值

为两类，分别影响事件与战斗能力。如上文提到的“性格”，就一共有3对相反的参数，如真诚与狡诈。根据玩家在事件中选择的行为，角色的“性格”参数将会有变化，该变化会在BOSS战中发生作用，影响与BOSS的对话，并最终对战斗能力造成影响。



战斗能力以力量、速度和洞察力三项为主，力量影响输出，速度影响出招所消耗的时间，洞察力则是让玩家能够对敌人的攻击进行相应的预判。虽然战斗是我们司空见惯的回合制，但开发者加入了真实还原的“武士对决”，角色之间的战斗与“剑道”对决有所类似，攻击位置被分成了上段、中段、腋下、手和下段五个部位，它们之间相互克制。然而决定攻击位置只是第一步，对战的行动命令：攻击（砍或刺）、防御（防或躲）等均具有不同的时间消耗，因此，在一回合中，玩家需要同时考虑以下问题：对方要打哪，我选择攻还是防，攻哪防哪，哪个命令能在对方动作时间结束前完成？而且战斗紧张刺激，同一部位被攻击两次等同于回天乏术，平时行走地图一次误判或许只是失误，在BOSS战中，误判即是死亡，绝无例外。一个回合制战斗能做出这样的味道来，加上极其低廉的价格，说本作是近期Steam上最值得一买的作品，恐怕也不算是过誉吧。





Distrust

——我就问你一句：要肝还是要命！

○难得让人绝望
○脑洞大开的幻觉设定
○从开始游戏到全员死亡只需要3小时

游戏信息

类型：动作冒险
开发商：Cheerdealers
发行商：Alawar Premium
发售日期：8月23日
用户测评：多半好评
是否有中文：有

游戏简介

《Distrust》作为一款生存类游戏，难免会让人想起大名鼎鼎的《这是我的战争》。同以生存为主题，《Distrust》并不以伦理道德拷问人心，游戏使用了科幻故事背景，极地科考队员遭遇坠机灾难，徒步在冰天雪地下寻找逃脱的出路，面对的不仅是资源的短缺，来自外星生物的威胁更是让科考队员身心俱疲。

游戏共分为5个区域，每个区域都有相应的“大门”阻挡前进，只有当科考队员解开大门的谜题，才能够继续前往下个区域，同时只有将第五个区域通关，才能够看到游戏结局。由于每个区域的具体构造均是随机生成，所以虽然有一定概率发生地图重复或谜题重复，但每次进入游戏基本上都是充满惊喜。

寒冷、疲劳、饥饿、疾病均会影响角色的健康值，而健康值一旦下降，就只有通过使用急救包才能恢复，然而，想要健健康康地活过5个区域简直是不可能。寒冷、疲劳、饥饿均与资源相挂钩，前两项主要消耗资源木材，后一项消耗的是食物。在寒冷的极地，只有关好门窗，消耗木炭点燃火炉才能够使人感到暖和，如果处于极度寒冷状态，疲劳与饥饿则会以肉眼可见速度急速下降。问题是从第三关开始，木材已经是稀罕资源，甚至到了可遇不可求的地步，所以玩家注定要在饥寒交迫当中求生。



除了维持生存，睡与不睡，也是一个严肃的问题。每当角色进行睡眠时，就会引发外星生物的现身，在第一关与第二关，外星生物并不存在威胁性，然而从第三关开始，会爆炸的电球、会撵人的巨怪开始出现，再加上资源短缺，屋子里既点不了灯也生不了火，和怪物打又打不过，除了逃，别无他法。当疲劳持续一段时间后，角色开始出现幻觉，类型还多种多样，例如有色盲，屏幕颜色变成了高对比度黑白，或是处于莎士比亚附身状态，角色开始碎碎念莎翁写下的名台词，甚至是进入暴食状态，明明饥饿值是满的偏偏说自己饿得不行。出现幻觉后如果不能及时提升角色健康值，那么的确离死亡不远了

虽然是生存向作品，但《Distrust》还是以通关为目的，这需要玩家在每个选择上都作出仔细考量，包括选择恰当的角色、资源利用最优化等。但就算玩家做到了每一点 想要通关《Distrust》，还是得由最后的那一点运气成分去决定。所以如果你们想要入坑？我们只能说一句“祝君好运”了。





评价摘选：
Like a Night of Shooting Stars
——这个游戏告诉我们，要么修仙到死，要么睡到死



真·女神転生
25th Anniversary

神魔战争的25周年历史
“《真·女神转生》系列”回顾

“你想和女武神一起逛遍池袋的商场吗？你想和天照大神一起参拜浅草的神社吗？你想和圣女贞德一起在东京塔的最高处眺望整个东京吗？那么就来玩《真·女神转生》吧！”，说起来这句话还是十几年前一位老友拉我进入“《真·女神转生》”世界的安利词。常常会有不熟悉这个系列的玩家问我，“《真·女神转生》这个游戏到底讲了什么？”如果让我来定义的话，那应该就是“秩序与混沌对立下的神魔战争，以及人类在这之中将何去何从”吧。当然对于这个已经有着25周年历史，被日本不少资深玩家和DQ、FF相提并论为“三大日式RPG”的RPG系列来说，它的特色绝不仅仅只是“恶魔种类丰富”这一个而已。神话与现实相结合的厚重世界观、秩序与混沌这一个性鲜明的对立理念、乐趣无穷的恶魔合体与交涉系统，金子一马充满个人魅力与特色的恶魔设定，硬派的难度设计，以及如《恶魔召唤师》、《女神异闻录》等数量庞大的衍生分支系列，都是“《真·女神转生》系列”能够吸引了一批固定的死忠，虽然在发展历程中经历过波折和迷惘，但迄今依旧顽强生存下来的缘由。而今年也是“《真·女神转生》系列”本传诞生的第25个年头，下面就让我们来回顾一下“《真·女神转生》系列”这25年来的发展历程吧。

文 水无月 美编 Juxi

Part. I

"数码"与"恶魔"的物语

"《真·女神转生》系列的起源



数码恶魔物语 女神转生

デジタル・デビル物语 女神转生

平台:FC

发售日:1987年9月11日



数码恶魔物语 女神转生Ⅱ

デジタル・デビル物语 女神转生Ⅱ

平台:FC

发售日:1990年4月6日



旧约·女神转生

旧约·女神转生

平台:SFC

发售日:1995年3月31日



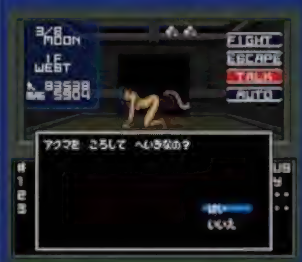
1986年,德间书店发行了一部名为《数码恶魔物语》(デジタル·デビル·ストーリー)的小说,这部小说也是作家西谷史的小说单行本处女作,描写了一位名叫中岛朱实的天才高中生为了报复同学而开发了能够召唤恶魔的程序,却不曾想如同打开了潘多拉之盒一样导致了灾厄的袭来。作为日本古代祖神转世的男女主角被迫卷入了这场动乱之中,在神、魔、人三方势力中顽强地为了命运而战。小说以其黑暗沉重的氛围和悲剧性的结局在社会上引起了轰动,而在世界观上强调了"数码"与"物语",将古老神话中的恶魔与现代科技相结合的设定在当时也颇为新颖。小说第一卷《女神转生》发售后受到了很大反响,因此德间书店也大步流星地启动了作品改编企划,联系其他厂商将《数码恶魔物语》改编成动画、游戏等。1987年,《数码恶魔物语》OVA版动画第一卷也发售了,而同年则发售了两款游戏。一款是由日本テレネット开发,于PC平台推出的动作游戏,然而这款游戏并没有引起太多反响。反倒是由ATLUS在FC平台上开发,NAMCO发行的RPG游戏《数码恶魔物语 女神转生》(以下简称《女神转生》)吸引了不少玩家的注意。

FC版《数码恶魔物语 女神转生》的剧情和小说版有不少出入,故事描述男女主角中岛朱实和白鹭弓子为解救被囚禁的女神伊邪那美而闯入位于飞鸟之地的魔宫,并最终打倒了魔王路西法。ATLUS的创始人之一,也是本作制作人冈田耕始对这款游戏的描述是"以既存的小说为企画,加上自由的构想,组合成完全不同于原作的东西"。作为RPG游戏鼻祖的"《巫术》系列"对80年代的日本游戏业有着深远的影响,像"《勇者斗恶龙》系列"等早期日式RPG经典的世界观和系统上无不渗透着的《巫术》的影子。而《女神转生》在使用了仿《巫术》3D主视角迷宫的游戏形式的基础上,原创了一整套将世界各地神话中的各路神魔与少男少女高中生等现代科学及都市要素相结合的世界观,让人耳目一新。而参与协力的游戏制作人——被很多骨灰级粉丝们称为"铃木大司教"的宗教、神话、怪谈系爱好者铃木一也,为《女神转生》设计了独创的"恶魔交涉"、"恶魔合体"等全新系统,也为今后《女神转生》系列的发展奠定了根基。不过,由于同年另一款Square开发的RPG大作《最终幻想》初代的发售,对《女神转生》的销量和反响有着不小的影响,但是《女神转生》独特的世界观和风格却在后来引起了越来越多高年龄层玩家的关注。



附:恶魔交涉与恶魔合体

恶魔交涉与合体是《女神转生》在系列诞生之际所创造的最具特色的游戏系统,通过"交涉"可以将原本是敌人的恶魔,说得成为自己的同伴。这个系统来源于《女神转生》原著小说所创造了"通过电脑与魔界连接,和恶魔交流,并将恶魔召唤到人间为自己所支配"的设定,而《女神转生》系列相关游戏也延续了这一设定,召唤恶魔,并和恶魔交流的工具就是电脑。随着现代科技的进步,游戏设定中的召唤用工具已经从上世纪90年代时装备在主人公手臂上的小型电脑(《真·女神转生》),进化成智能手机了(《真·女神转生4 终结》)。



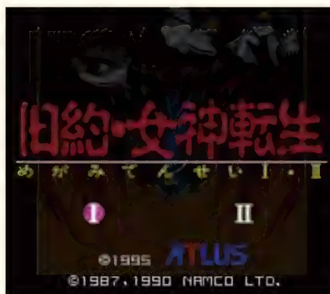


恶魔合体则是在被称之为"邪教之馆"的充满了不详气息的场所,将队伍中不同的恶魔进行合体,从而获得更强大的恶魔同伴,是《女神转生》系列游戏中强化队伍的主要方式之一,从最初级的史莱姆,皮克西之流,最终逐步合出破坏神湿婆,大天使米迦勒等顶级恶魔。这一系统充满着探寻未知的乐趣。从剧情设定上讲,欧洲中世纪在基督教神权的统治之下,对生命的研究被视作禁忌,而游戏中利用离经叛道之术,将恶魔的血肉重新组合构筑,获得新的生命个体,具有强烈的禁断背德气息。

《数码恶魔物语》的 OVA 动画只发售了一卷就偃旗息鼓，而小说后两卷《魔都的战士》、《转生的终焉》的陆续发售也宣告了《数码恶魔物语》故事的暂时告一段落，在当时谁也没有想到原本只是作为小说第一卷标题的《女神转生》却成为了日后在日本业界影响力最大，最为深入人心的品牌。1990 年，ATLUS 继续在 FC 上推出了《数码恶魔物语 女神转生》的续作《数码恶魔物语 女神转生Ⅱ》（以下简称女神 2），本作依然由 NAMCO 发行。《数码恶魔物语 女神转生Ⅱ》的世界观和剧情为完全原创，已经和小说《数码恶魔物语》毫无关联，“199X 年，人类的历史终结了”——《女神转生 2》的片头，一朵蘑菇云缓缓升起的画面言简意赅的告诉玩家发生的一切。人类的傲慢与堕落激怒了神，神因此对腐朽的人类社会施加制裁。本作以近未来时代，在世界大战中被核弹摧毁的东京为舞台，这是一个人类必须在恶魔横行的废土末世下挣扎求生的世界。而本作的主人公则背负着救世主的职责，用自己的双手去创造出一出破坏与再生的救世神话。本作在剧情上的最特别之处在于故事剧情脱离了传统善与恶的观念，而是从秩序和自由来描述神与恶魔的对立。最后 BOSS 甚至公然使用了 YHVH（犹太教中的惟一神）的名讳。剧情终盘惟一神为了净化世界企图消灭包括恶魔和人类在内的一切生物，而主人公将要作为是顺从神还是反抗神的抉择。这一质疑乃至颠覆神的正当性的剧情设定可谓相当大胆。女神 2 在系统方面还增加了大地图上的移动探索、三身恶魔合体等，可以说是奠定女神转生系列世界观及系统基础的一部作品，而之后的“《真·女神转生》系列”也是基于其开创的核心思想所打造，如果说《女神转生》推出时还有不少玩家在观望，那么《女神转生 2》则成功吸引了一大批玩家成为其死忠。值得一提的是，被粉丝们誉为“恶魔绘师”的金子一马也是在本作中崭露头角，并在之后的系列作品中，以其充满想象力的诡异画风以及既保留着神话原典特色又结合了现代要素的独特恶魔形象，逐步成为“《女神转生》系列”的制作人代表。

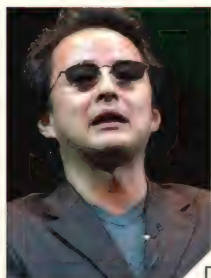


1995 年，ATLUS 还于 SFC 上发售了《旧约·女神转生》，本作为 FC 版《数码恶魔物语 女神转生》与《数码恶魔物语 女神转生Ⅱ》在画面和音乐进行重制后的合集，并对 1 代的魔法体系进行了修改，使之与之后的作品统一，在其他的细节上也进行了不少优化。



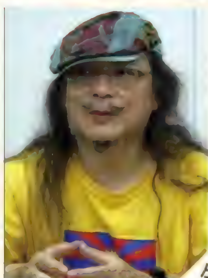


“《真·女神转生》系列”三大缔造者



冈田耕史

[illegible] **ユニバーサルテクノス** [illegible]



铃木一也

[illegible]



金子一马

[illegible]

附 :《伪典·女神转生 东京默示录》

这部作品和 ATLUS 无关，是由铃木一也担任制作人的 PC98 游戏（后推出 Windows 版），由 ASC Ⅱ发行，而增子司等原“《真·女神转生》系列”制作组成员也参与了制作。本作的世界观与《真·女神转生》有关联，描述了东京遭受核弹毁灭后（真女神 1 的主人公被传送到金刚神界期间），幸存者们在恶魔横行的大地上与恶魔战斗求生的故事。是铃木一也主导的《真·女神转生》TRPG 规则企划的一部分。相比主机平台上的“《真·女神转生》系列”本作剧情描写与画面的尺度很大，甚至有不少年龄限制级的场景，对于恶魔跋扈的残酷世界观的描绘相当的震撼。

Part. II

“秩序”与“混沌”的夹缝

“《真·女神转生》系列”SFC三部曲的辉煌



真·女神转生
平台：SFC
发售日：1992年10月30日



真·女神转生Ⅱ
平台：SFC
发售日：1994年3月18日



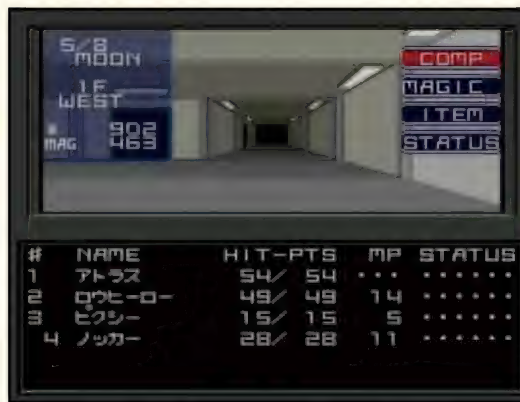
真·女神转生 if...
平台：SFC
发售日：1994年10月28日

FC时期，ATLUS的游戏业务得到了NAMCO的提携，因此两作《女神转生》都是由NAMCO发行。而随着公司的发展壮大，自身的品牌口碑逐渐建立起来，ATLUS也渐渐开始有了独立发行游戏的实力，而1990年SFC主机的发售，更让ATLUS看到了全新的商机，《女神转生》的最新作品《真·女神转生》(以下简称真女神1)于1992年10月30日正式发售，标题的改变也标志着ATLUS对于过去寄人篱下历史的彻底告别，而从今年的ATLUS的《真·女神转生》25周年纪念活动来看，ATLUS对于《真·女神转生》的定位，是明显将其从旧系列分离开来，独立作为全新的起点，也就是说从现在开始，我们的“《真·女神转生》系列”回顾才真正开始。

199X年、东京·吉祥寺。主人公在某一天做了一个不可思议的梦，他梦见了一位被钉在十字架上的少年，又梦见了一位被虐待的少年，之后还梦到了一位被当做祭品的少女。而醒来的主人公则听到了井之头公园发生了女子高生猎奇杀人事件的传闻。而在这之后街道的怪事一而再再而三出现，原本是各种神话传说中的恶魔陆续出现。自己的电脑也收到了一个被叫做“STEVEN”的人所邮送过来的“恶魔召唤程序”，主人公依靠“恶魔召唤程序”，拥有了和恶魔对话，并使之成为自己的仲魔的能力。然而恶魔越来越多，悲剧也降临到主人公的身上，母亲被恶魔袭击惨遭杀害，主人公为母亲报仇后便投入了和恶魔的战斗中，并逐渐结识了理念不同但有着共同目标的战友。随着日本陆上自卫队一等陆佐五岛公夫发动政变，真相也逐渐大白。原来五岛公夫为了让日本摆脱西方大国的控制，与日本的古神签订了契约，借助恶魔的力量发动了政变，而意识到事态严重的美国政府则派出驻日美军镇压政变，而在这场动乱中主角也将面临的何去何从的重大选择……



《真·女神转生》延续了前作脱离单纯的善恶，转而强调不同理念的价值观思想，并在前作的基础上开创了“秩序(Law)”与“混沌(Chaos)”这一对立轴，秩序与混沌的阵营理念设定起源于欧美的“《龙与地下城》系列”，而到了《真·女神转生》中，这一设定又被赋予了独特的意义。秩序代表着对规则，法律，权威的绝对服从，在极端秩序社会中，每个个体的思想高度统一化.在《真·女神转生》中秩序阵营的代表是惟一神及其旗下的天使。混沌社会强调极端的个性，个体之间无序竞争，弱肉强食，而混沌阵营的代表则是以基督教中的大魔王路西法为首的世界各地神话传说中的各路恶魔。而在神与恶魔的夹缝之中，人类为了种族的生存延续将何去何从，无论是选择屈服于神的权威，还是选择依附于恶魔，亦或是不依存于任何一方走自己的路，背负着救世主职责的主人公必须要做出自己的抉择。“秩序”与“混沌”属性的对立是“《真·女神转生》”为整个系列世界观所创造的最重要的核心要素，故事中主人公和同伴之间因为理念不合而最终决裂的剧情也非常深入人心。



《真·女神转生》在战斗、合体、恶魔对话等系统方面也基本延续了女神2，并且加入了“剑合体”、“教徒合体”、稀有敌人“魔人”等全新要素。由增子司负责，和世界观相当契合的摇滚朋克风格音乐也大受好评。不过战斗的平衡性设计、游戏系统的BUG以及最终迷宫“大圣堂”的极高难度还是在一定程度下影响了游戏的评价，但本作剧本和理念上的高度不仅奠定了今后“《真·女神转生》系列”的发展基础，也使其成为日式RPG中的不朽之作。

续作《真·女神转生Ⅱ》(以下简称真女神2发售于前作两年之后，与前作现实世界观相比，本作的世界观则是更接近赛博朋克风格的近未来时代。剧情以前作的“秩序”路线结局为基准，充满着反乌托邦氛围。故事发生在真女神1的大洪水的几十年后，残存的人类在弥赛亚教的领导了建设了被称为“千禧东京”的人工都市，这是一个彻底的通过阶级压迫来进行统治的绝对秩序社会。以“Center”为中心的统治阶级对于下层民众和作为异端者的盖亚教徒进行着严厉的统治，因此在表面的和平之下，各种抗争从未停止。无力的人们也在期望着“真正的救世主”的降临，而失去记忆的主人公作为角斗士，日复一日地在斗技场中度过自己的人生，随着主人公获得了斗技场冠军，他的命运也悄然发生改变。这个秩序社会统治层真正面目的暴露，主人公也将被迫做出最后的抉择，“如果违反了律法就要受到制裁的话？那么神违反了律法是否也要受到同等的制裁？”真女神2以旧约圣经中“必

将到来的救世主建立千年王国拯救人类”的预言为主题，对于最初在女神2中所提出的“质疑‘神的正当性’”这一主题贯彻得更为彻底。

真女神2在系统方面与前作相比差别不大，不过增加了魔法继承系统后，让玩家可以根据自己的喜好培养恶魔变得更加自由。恶魔种族设定及合体方面也进一步进行了优化，不过本作最大问题依然是数量繁多的BUG和不稳定的战斗平衡性，尤其是BUG问题已经超出了正常游戏玩家可以容许的范畴，严重影响了游戏评价。但游戏的世界观和剧情还是让不少的系列粉丝感到满意。

同年“《真·女神转生》系列”推出系列第三部作品《真·女神转生if...》（以下简称真女神if），本作的剧本回到了《女神转生》最初的学园风格，因此和《真·女神转生》及《真·女神转生Ⅱ》实质上并没有太大关系，可以算是“《真·女神转生》系列”的一款外传作品。其主要原因是在《真·女神转生Ⅱ》制作完成后，铃木一也淡出女神系列的开发组。“《真·女神转生》系列”也来到了面临变革的十字路口，而《真·女神转生if...》可以说是冈田耕始和金子一马寻求变革的试水之作。

故事发生在东京的轻子坂高校，主人公一觉醒来发现已经到了放学时间，然而随着一声巨响，学校周围发生了异变，一股神秘的力量将学校拖入了魔界之中。而主人公在混乱之中，要在遇见的同学白川由美、黑井真二、赤根泽玲子选择一人作为同伴共同行动，为了追寻造成这一事件的幕后黑手——自称为“魔神皇”的狭间伟出夫而踏入了魔界的深渊。本作取消了大地图的设置，回到了初代《女神转生》的全程3D第一人称视角的迷宫RPG风格。作为整个游戏舞台的“魔界”由以基督教七大罪命名的六大迷宫所构成（除了色欲之外），不过在游戏序章玩家选择了不同的同伴的话，游戏过程中的流程甚至结局也会有所不同。而游戏一周目通关之后，二周目还会追加一名新同伴宫本明，选择宫本明的话则会进入一个场景和出现的BOSS都与本篇完全不同的全新舞台“幽闭之塔”，其难度更是远超本篇。在游戏本篇之外追加一个独立的高难度篇章的设计也被之后的《女神异闻录》初代所沿用。

在游戏系统方面，真女神if可以说是之前作品的集大成者，不仅修改了《真·女神转生Ⅱ》中的诸多BUG，调整了仲魔能力使之不像《真·女神转生Ⅱ》那样与主人公的能力差距过大，增加了最高一级的攻击魔法种类，新增了枪械攻击的子弹消耗设计；同时虽然故事是短小精悍的校园题材，但秩序和混沌概念依然存在，不过在真女神if表现形式为玩家出战的队员中不能同时存在秩序属性（如大天使）和混沌属性（如魔王）的恶魔。而守护者系统是真女神if最有特色的新增要素之一，主人公在游戏中死亡后，会被随机决定的守护者（恶魔灵魂）所附身而复活，因此本作严格上没有Game Over的概念，而被不同的守护者所附体，主人公会获得不同的能力加成，而玩家选择的同伴则会获得对应恶魔的技能。这一设计也成为了日后《女神异闻录》中Persona的灵感源泉。同时本作也是整个女神系列中为数不多的可以选择男女主人公的作品。

虽然相比之前的作品，真女神if的风格变换巨大导致了不少争议，但是这些改动也为今后女神系列的发展开拓了全新的可能性，在真女神if之后，ATLUS暂停了“《真·女神转生》系列”正传作品的开发，转而开发各种衍生作品，如《魔神转生Ⅱ》、《真·女神转生 恶魔召唤师》以及《女神异闻录 persona》等，《真·女神转生if》的女主人公环（たまき，官方默认名字）在《女神异闻录persona》及续作《异闻录2罪/罚》中都有出场，从这个意义上来讲，《真·女神转生if...》也可以算是“《女神异闻录》系列”的起源。

在SFC时代，《真·女神转生》系列得到了全面发展，虽然在销量和人气上无法和《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等国民RPG相比，但其独树一帜的世界观和恶魔设定也赢得了相当数量的粉丝群体。甚至有玩家从历史和传承的角度，将《真·女神转生》与《最终幻想》、《勇者斗恶龙》相提并论为三大日式RPG。在上世纪90年代前期，ATLUS也依靠“《真·女神转生》系列”与自己的街机业务，在日本游戏界占据了一席之地。

Part. III

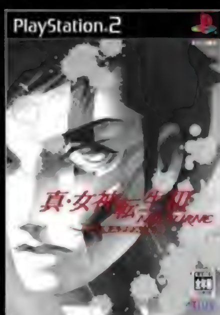
"革新"与"迷惘"的十字路口
在困境中徘徊的"《真·女神转生》系列"



真·女神转生 NINE
平台 :XBOX
发售日 :2002年12月5日



真·女神转生Ⅲ 夜想曲
真·女神转生Ⅲ -Nocturne
平台 :PS2
发售日 :2003年2月20日



真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版
真·女神转生Ⅲ -Nocturne マニアクス
平台 :PS2
发售日 :2004年1月29日



真·女神转生 奇妙之旅
真·女神转生Ⅲ Strange Jouney
平台 :NDS
发售日 :2009年10月8日



随着时代的更迭，SS和PS取代SFC成为新的主流游戏平台，而"《真·女神转生》系列"的分支衍生系列"《恶魔召唤师》系列"和"《女神异闻录》系列"都在玩家群体中获得了很高的评价。然而从上世纪90年代末期，ATLUS在财务方面开始了持续不断的赤字噩梦，在21世纪的前10年中ATLUS的经营状况一直飘摇不定，最终被INDEX收购成为了INDEX的子公司。

在这个风雨飘摇的多事之秋，"《真·女神转生》系列"在距离上一作近8年之后，终于一口气连续推出了两部续作 分别是Xbox平台的《真·女神转生 NINE》和PS2平台的《真·女神转生Ⅲ 夜想曲》。

《真·女神转生Ⅲ 夜想曲》的公开有着划时代的意义，毕竟这是"《真·女神转生》系列"时隔9年之后在新一代主机上推出的正统续作。本作的剧情与世界观和前作并无太大联系，故事以主人公和同伴们前去医院探望老师，却遭遇了"东京受胎"，整个东京在惟一神的意志下被巨大的结界所包围，都市废墟化，人类灭绝。而幸存下来的人类则带着各自的理念背负起了创世的职责。被卷入"东京受胎"的主人公原本不在惟一神的创世计划中，但却阴差阳错地遇见由魔王路西法变化的金发小男孩，身体被植入了"祸魂"变成了半人半魔的"人修罗"而逃过一劫。在废墟化的受胎东京中，主人公面对着跋扈的恶魔以及物是人非的过往好友，孤独的开始了属于自己的战斗。

依靠着PS2的强大机能，真女神3带给了系列老玩家前所未有的革新感受，本作是"《真·女神转生》系列"正传中第一部全3D化的作品，玩家们熟悉的各种恶魔都以生动的3D建模形象出现的游戏中，金子一马还为许多恶魔重新绘制了原画，而作为系列传统的世界观要素的"秩序"和"混沌"对立轴虽然被几位背负着创世职责的角色的不同理念（コトワリ）所取代，但实际依然没有脱离"秩序"和"混沌"的本质，如千晶的理念是追求力量 弱肉强食的"缘(ヨスカ)"，勇的理念是与世隔绝的"结（ムスビ）"，还有与之相对的冰川的理念是追求绝对秩序的"寂（シジマ）"。有趣的接近于系列传统"秩序"属性的"寂"阵营的恶魔大多是各种魔王邪神 而接近于传统"混沌"属性的"缘"阵营的恶魔却多是各种天使，这似乎也是各大神话传说里诸多恶魔内在的一面的体现，而没有创世理念，起初只是为了生存而战的主人公其半人半魔，充满着诡异气息的人修罗造型更让本作成为了系列历代氛围最为阴暗的一作。



系统方面除了合体简化，增加了可以直接用资金购买恶魔的设计之外，真女神3带来的另外一大革新便是名为"Press Turn"的战斗系统，打击弱点和会心一击可以增加行动机会，反射吸收敌人的攻击可以直接取消敌方行动机会的设计大幅度加快了战斗的节奏。恶魔的3D建模动作相当丰富，再配合各种招式击打在敌人身上清脆的音效以及极其流畅的自动战斗设计，使得《真·女神转生3》作为一个传统指令回合式的RPG游戏却有着接近动作游戏的爽快感受。不过这个战斗系统也导致了玩家一次行动失误就有可能导致全盘皆输，非常刺激，再配合"《真·女神转生》系列"一如既往的高难度，玩家在游戏初期被敌人偷袭→弱点攻击→追加打击下，连行动机会都没有就要迎接Game Over画面可谓相当常见。这在一定程度上也提高了本作的门槛。



一年后真女神3又推出了加强版《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》（以下简称"狂热版"），针对真女神3剧情方面相对薄弱的缺点，狂热版追加了全新的迷宫"阿玛拉深界"及相关剧情，还有挑战路西法成为魔界之主的全新结局。而恶魔方面新增了包括全新种族"魔人"在内的许多新恶魔，而ATLUS更是破天荒地和Capcom合作，Capcom经典动作游戏"《鬼泣》系列"的主人公但丁在狂热版中以魔人身分出现并与玩家为敌，而达成特定条件则能使但丁加入。针对原版难度设置不合理的情况，狂热版削弱了原版Normal难度，同时强化了原版Hard难度，让想体验剧情的玩家能够更顺利的破关，而想体验刺激的玩家则有了更高的挑战目标。同时狂热版还对原版中一些被诟病的细节进行了全面优化，如一些较长的过场

演出可以跳过，这些改动都让狂热版成为了一款完成度很高的作品，迄今为止认为本作是“《真·女神转生》系列”最佳，甚至是JRPG中最佳作品的玩家都不在少数。

《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》的高品质与低出货量使其在游戏市场成为一款被炒得火热的作品，二手版都要近万日元，全新版更是奇货可居。这种状况直到2008年10月23日《恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴东王》发售才有所缓和，因为《恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴东王》的初回版中包含了《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 年代记版》游戏作为特典，《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 年代记版》的游戏内容和狂热版基本一致，主要的区别是将狂热版中的但丁更换成了葛叶雷道。不过对于执着于想要在“《真·女神转生》系列”看到但丁的玩家来说，依然还是免不了要忍痛出一下血的。

虽然《真·女神转生Ⅲ 夜想曲》与《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》都有着很高评价，但是销量并没有达到预期，受到社内恶劣经营状况的影响，ATLUS也暂时停止了将“《真·女神转生》系列”继续继续搬上主机平台的脚步。



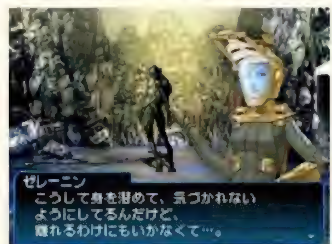
在真女神3发售前一年，ATLUS于Xbox上发售了“《真·女神转生》系列”的另一部作品《真·女神转生 NINE》（以下简称真女神NINE）标题里的“NINE”并非是“第9作”的含义，而是代表着女神系列中角色和恶魔所拥有的“秩序-中庸-混沌”与“善-中立-恶”这两条属性对立轴所构成的九宫属性格之意。本作最初是作为“《真·女神转生》系列”网游版大企划第一弹的单机版而推出。本作在剧情上和真女神1·2有一定关联，世界观上吸收了《恶魔召唤师 灵魂黑客》中的虚拟假想空间的概念，描写了在真女神1中东京被核弹摧毁后，生活在地下掩体中的幸存人类利用电脑开发了模拟旧时代东京的虚拟空间“伊甸园”，由此来体验和追忆过去的生活。然而随着恶魔也出现在了电脑空间之中，各种怪异事态开始不断频发，而玩家扮演的主人公在探索真相的同时，现实环境已经发生了巨大的变化。因为本作人物设定是梅津泰臣而非金子一马，因此在整个系列中定位依然是外传性质。



本作画面也是系列首次全3D化，之后作品中大家熟悉的各种恶魔的3D建模最初便是来自于本作（真女神3的不少3D恶魔模型也是直接沿用了真女神NINE的）。本作的战斗系统相当有特色，是系列中极为少见的全自动实时战斗制，因此让不少系列老玩家不太习惯。虽然ATLUS最初的企划中，想以本作为基础开发《真·女神转生 NINE》的网络版，但最后该企划还是取消，而网络版的构思在后来被用在PC平台的MMORPG《真·女神转生 IMAGINE》上。

而作为创社元老之一，也是“《真·女神转生》系列”代表制作人的冈田耕始，在真女神3开发完成之后，离开了工作了17年之久的ATLUS。至此，“《真·女神转生》系列”的三大创始人人中仅剩金子一马还留在社内支撑着系列的发展。而这段时期的ATLUS依然处于不断探索的变革期中 发售于2006年的《女神异闻录3》以及2008年的《女神异闻录4》，依靠着完全不同于前作，风格独特且时髦度爆点的画面、人设、音乐和系统，让“《女神异闻录》系列”这个原本作为女神系列的衍生分支获得了巨大的商业成功，其人气甚至超过了本家正统“《真·女神转生》”系列，成为了一个独立的超人气品牌，去年发售的最新作《女神异闻录5》更是在全球范围内大红大紫。在这之后，玩家们可以很明显地感受到ATLUS的社内资源开始向“《女神异闻录》系列”倾斜，“《真·女神转生》系列”悄然受到了冷落。而2009年，平台是NDS的系列新作《真·女神转生 奇妙之旅》的公布，让玩家们对此的感受更为强烈。

《真·女神转生 奇妙之旅》（以下简称真女神SJ）同样是一款在剧情和世界观上与以往作品毫无关联的独立外传作品，故事发生在21世纪初，南极突然出现一片被称为“极黑之地”的神秘巨大空间，“极黑之地”不断扩大，周围的一切物质都会被其吞噬。对于如此超常的现象各国束手无策，而联合国为此决定启用最终方案——将一支特遣调查队送入“极黑之地”中，调查这片空间出现的真正原因。而主人公则是这支调查队中的一员，背负着全球数十亿人类的命运，踏上了这次奇妙的旅途。



由于本作的平台变成了掌机NDS，受到机能限制，游戏的画面风格回归2D风格，战斗回归看不到我方成员的主视角、恶魔的造型也变回了2D平面图、战斗系统也沿用了真1·2及《恶魔召唤师》的纯回合制，整体风格虽然复古但完成度还是颇高的。新要素有加入了在合体时扩张了技能继承自由度的“恶魔根源”机能，战斗时也加入了同属性同伴可以进行追加行动的“恶魔CO-OP”系统。另外和以往作品相比，本作主角一行是拥有许多先进设备的科学考察队，在各种细节上也强调了之前不常见的“未来SF风格”，除了身穿一套标志性的高科技战斗服之外，游戏中在战斗中遭遇的恶魔一开始处于“unkown”状态，外形是马赛克而其他情报也无法探查，只有反复将之击倒或是说服其作为仲魔，才能大幅度提高对其的解析度。本作类似初代女神转生与真女神if，也是没有大地图的，整个游戏流程由8个迷宫所构成，因此每一个迷宫都做的异常庞大。“强敌”的设计也参考了ATLUS著名的第一人称视角迷宫RPG游戏“《世界树迷宫》系列”的特色。剧情方面本作强调了人与环境、地球之间的关系，回归了旧作的秩序、混沌、中立三路线，不过在具体诠释上和旧作有所不同，秩序路线因为对全人类洗脑建立新社会的剧情，被许多老玩家评为“系列最恶秩序路线”。虽然因为平台机能的限制，在画面音效上不如PS2上的作品，但真女神SJ依靠整体完成度高且成熟的系统保证了本作依然有着十足的“《真·女神转生》系列”的醍醐味，对于玩家来说也是一款不错的入门作品。

附：《真·女神转生 IMAGINE》

本作是延续了之前Xbox版《真·女神转生 NINE》的网游版企划，是一款ATLUS协力，CAVE负责开发及运营的PC段多人在线网络RPG游戏。作品世界观是以被核弹和大洪水破坏的东京舞台，时间线为《真·女神转生》与《真·女神转生Ⅱ》之间，也就是《真·女神转生 NINE》游戏中的“空白的10年”，玩家将扮演恶魔讨伐队“Devil Buster”的一员。系列创始人之一的铃木一也参与了本作的剧本撰写，作为系列传统的恶魔交涉和恶魔合体系统依然健在，游戏从2007年开始运营，共持续了9年，2016年正式停止运营。

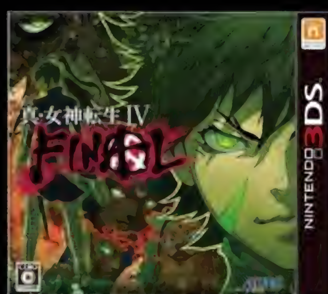
Part. IV

“坚持”与“转进”的抉择

后金子时代的“《真·女神转生》系列”



真·女神转生Ⅳ
平台：3DS
发售日：2013年5月23日



真·女神转生Ⅳ 终结
真·女神转生Ⅳ Final
平台：3DS
发售日：2016年2月10日



因为选择了3DS作为平台的缘故，《真·女神转生Ⅳ》（以下简称真女神4）甫一公布就引起了诸多争议。尽管“《女神异闻录》系列”发展的可谓风生水起，早已从女神系列的分支之一，成为了ATLUS用来独撑一面的品牌。并吸引了大量新玩家接触女神系列。但是许多从SFC甚至FC时代走过来的老玩家对于本家的“《真·女神转生》系列”依然抱有着一份坚定和情怀，玩家们都希望看到作为作为女神系列的根本，“《真·女神转生》系列”最新作能看到PS2真女神3那样的进化，如果说NDS版的真女神SJ尚且可以用外传系列进行解释，那么带着正统数字编号的真女神4依然选择了掌机3DS作为开发平台多少让人有点不能接受，而从公布的游戏画面也可以看出，玩家们最关心的战斗画面依然不过是真女神SJ的强化版，这也证明了ATLUS虽然不会放弃“《真·女神转生》系列”，但是在如日中天的《女神异闻录》系列的阴影下，“《真·女神转生》系列”已经沦为了维持老粉的人气和为新作提供开发资金的奶粉作定位，和当初相比落差不可谓不大。

而真女神4另一个激起了诸多老玩家不满的问题是，虽然本作的“剧本原案”依然挂着金子一马的名号，但金子一马在游戏开发中完全没有参与到自己的老本行——人设和怪设的绘制中 这也意味着从这一作开始“恶魔绘师”金子一马彻底淡出了“《真·女神转生》系列”开发组，至此缔造了”《真·女神转生》系列”的三位创造者已经全部离开了这个系列。本作的人设由ATLUS新一代画师，被当做金子一马继承人进行培养的土居政之接手，而各种新恶魔，以及旧恶魔的全新形象设计，则邀请了包括雨宫庆太、韮泽靖、篠原保等多位画师分工完成。不过从这一决定的实际效果来看恶评居多。雨宫庆太、韮泽靖等画师论资历都是业界资深画师，但是他们设计的不少恶魔形象不仅本身风格各异不统一，与旧系列的整体氛围也是差别巨大，不少恶魔比如四大天使等过度追求怪异的造型让人不适。各种新恶魔以及旧恶魔的全新形象几乎没有哪只得到玩家的认可，这也导致了ATLUS在续作《真·女神转生Ⅳ 终结》中虽然没有请回金子一马，但至少全部让土居政之进行了重绘，统一了恶魔设定的画风。



真女神4的舞台是一个欧洲中世风格，被称为“东之国”的建立在巨大岩盘上的国家，主人公是这个国家的“武士”之一，奉元老院的命令和同伴们前往岩盘下层进行调查，当主角们通过奈落之塔来到岩盘下层时，却发现这里是一片被称为“东京”，到处都是跋扈恶魔的现代都市废墟，而随着剧情的深入，主人公们才会逐渐了解这个世界中人与恶魔战斗的过去，以及岩盘上下两个截然不同的世界的真相。本作的剧情有许多让“《真·女神转生》系列”老玩家感到亲切的要素，例如游戏开头的梦境是对真女神1的致敬，三位同伴也分别代表着“秩序”、“混沌”、“中立”三条路线 以及轮椅男子STEVEN的回归等。本作的战斗系统沿用了真女神3中爽快感和刺激度十足的“Press Turn”战斗系统，并且加入了攻击必定发动会心一击的“奸笑”状态，让战斗的节奏变得更快，但也由此进一步影响了战斗的平衡性。本作的地图对于东京各处景观的还原得到了好评，系列首次加入了角色全程语音也让剧情投入度大增，而小塚良太继承了真女神1·2的摇滚朋克风音乐也让不少老玩家眼前一亮。

不过本作除了之前的战斗平衡性以及新恶魔的形象问题外，也有不少其他问题，一来是虽然号称恶魔种类为系列最多，但是大量恶魔在数据设计上都显得随心所欲，有许多恶魔都是五围完全一样的水桶性数据，再加上技能随意继承的设定，导致了本作恶魔的个性十分薄弱。二来是虽然人物众多，世界观庞大，但是实际剧情中有许多人物和事件都交代得含糊其词，这又引出了第三个问题，本作将不少涉及世界观核心的关键剧情都放在了DLC中，这样的做法招致了玩家的一致抨击。其他还有诸如迷宫大幅简化但是可见式遇敌又做得很不合理（无论我方等级多高一旦被敌人发现敌人都会主动向玩家扑来，且驱魔技能的设定也很不实用，导致了游戏中实质没有任何可以避免和敌人接触战斗的方式），各种明显的缺点也让本作“是否是一款配得上‘《真·女神转生》系列’正统数字编号作品”产生了争议，不过本作的销量不错，也证明了在《女神异闻录》的火热下，作为本家的“《真·女神转生》系列”依然有着不弱的影响力，这也让ATLUS下定决心继续延续这个系列的发展。

在真女神4发售后ATLUS遭遇了建社史上的最大危机——母公司INDEX破产，作为INDEX公司一部分的ATLUS濒临解散，还好业界大手SEGA出手相助收购ATLUS，并注资重建，终于让ATLUS平稳度过了这次波折，先前公布过的如《恶魔幸存者2BR》、《女神异闻录5》等作品也逐步得以顺利发售，而距离前作3年后发售的《真女神转生Ⅳ 终结》（一下简称真女神4F）虽然从标题来



看很容易让玩家认为是《真·女神转生IV》的加强版，不过这部作品并非强化版性质，而是确确实实的系列续作。本作以真女神4的剧情和系统为基础，游戏起始的时间点在真女神4中立路线的终盘，天使与恶魔势力的最终战争一触即发，真女神4主人公弗林（真女神4主人公官方名字）正全力团结人类势力之际。主人公是人外猎人商会所属的见习猎人少年，在恶魔的袭击的中失去了生命，却被徘徊于黄泉之国的魔神达古萨选中成为“杀神”之人而复活，并投身于这场史无前例的神魔大战之中。真女神4F在沿用了真女神4的素材和基本框架的基础上，针对真女神4的各种缺点进行了全面优化，例如强化了人类同伴的性能和相关剧情，调整了大量恶魔的数据和技能并加入了技能得意与否的设定，战斗中的“奸笑”系统也进行了改善，迷宫和遇敌方面也进行了修改，更增加了不少强力的BOSS，而本作中的所有恶魔都由土居政之统一重绘，也在一定程度上减轻了前作恶魔画风不统一影响玩家观感的问题。本作在可玩性上比起真女神4更上了一层。不过本作最受争议的部分还是剧情，虽然游戏中登场的势力有着天使、恶魔、人类以及新增的“多神联合”，看似有着历代最庞大的战争规模，但由于角色描写功力的问题，使得整个格局显得太过小家子气。相比包括前作在内的传统“《真·女神作品》”，真女神4F在剧情上描写的核心反而变成了强调和同伴之间的“羁绊”，或是无视一切阻拦的“皆杀”，同伴角色的个性上还融入了不少流行的宅文化要素。最终迷宫设计得无意义的大且整个迷宫流程长度过于变态，而最终BOSS虽然又一次恢复了YHVH的名讳，但之前剧情上缺乏刻画描写也让挑战最终BOSS的意义变得薄弱。



结语

为了庆祝“《真·女神转生》系列”25周年，ATLUS也启动了25周年的纪念企划，开展了一系列活动。新作方面除了正式宣布将在3DS上推出《真·女神转生 奇妙之旅》的重制版《真·女神转生 深邃奇妙之旅》外，还宣布“《真·女神转生》系列”将在NS上推出一款以虚幻引擎4制作，代号为“真·女神转生HD Project”的高清新作，这也是“《真·女神转生》系列”本传在14年后重新回归家用主机平台。《真·女神转生 深邃奇妙之旅》的发售日已经确定为10月26日。除了追加画面重制，系统优化之外，还将追加全新的女主角阿雷克斯以及对应的新剧情。虽然真女神4F虽然是一部整体完成度不错的作品，但是前作受到的各种恶评还是影响了本作的销量。而对于女神系列的粉丝来说，也面临着一个希望系列能够延续，但又必须习惯没有了金子一马的恶魔、且剧情和世界观与旧作渐行渐远的新作这一矛盾。“《真·女神转生》系列”未来会怎么发展，NS上的高清新作又会如何，我们也将拭目以待。

附录：“《真·女神转生》系列”大事记

■1987年9月11日

女神系列的起源之作《数码恶魔物语 女神转生》发售，改编自小说《数码恶魔物语》但剧情差别很大，第一人称迷宫探险，恶魔交涉和合体等系统初现雏形。

■1992年10月30日

《真·女神转生》发售，确定了以秩序、混沌、中立三属性为基石的世界观架构，系统完善化，金子一马的独特设计风格从本作也开始得以展现。

■1994年3月18日

《真·女神转生Ⅱ》发售，延续了秩序和混沌对抗的主题，“千年王国的救世主传说”在本作得以完结。系统方面增加了恶魔的善、恶属性与赌场等许多新要素。

■1994年10月28日

《真·女神转生 if...》发售，本作为系列首部以校园青春剧作为题材的外传作品，系统方面是SFC平台各作的集大成，并以其为基础发展出了衍生系列“《女神异闻录》系列”。

■1995年12月25日

《真·女神转生 恶魔召唤师》发售，同样是系列以都市怪谈作为题材的外传作品，系统和迷宫设计得到大幅度强化，并以其为基础发展出了衍生系列“《恶魔召唤师》系列”。

■1996年9月20日

《女神异闻录 Persona》发售，“《女神异闻录》系列”正式意义上的第一作，历经20年的发展共推出6部正作和诸多外传，已经成为ATLUS公司的招牌作品。

■2000年11月17日

《真·女神转生 恶魔之子 黑之书/赤之书》发售，本作为ATLUS模仿《精灵宝可梦》的商业模式而推出的低年龄向作品，之后独立发展出了“《恶魔之子》系列”这一衍生系列。

■2002年12月5日

《真·女神转生 NINE》发售，以假想空间为主题，描述了《真·女神转生》与《真·女神转生Ⅱ》两作之间的故事，系统上有许多独特要素，也是日后推出的网游版的世界观基础。

■2003年2月20日

《真·女神转生Ⅲ 夜想曲》发售，时隔8年之后在最新主机平台上推出的系列正统全新作，也是系列正作首次全3D化，开创性地推出了独特的“Press Turn”战斗系统。

■2004年1月29日

《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》发售，作为《真·女神转生Ⅲ 夜想曲》的强化版，以极高的品质和完成度获得了如潮的好评。《鬼泣》主人公但丁的参战也带来了很高的话题性。

■2009年10月8日

《真·女神转生 奇妙之旅》发售，本作作为系列外传，回归了系列传统的第一人称视角迷宫探索以及秩序、混沌、中立三属性世界观，并融入了大量科幻SF要素。

■2013年5月23日

《真·女神转生IV》发售，时隔8年之后于3DS平台上发售的系列最新正统作品，继承旧系列的三属性世界观与真女神3的“Press Turn”战斗系统，邀请了诸多知名画师参与恶魔设计。

■2016年2月10日

《真·女神转生IV 终结》发售，以真女神4的剧情和世界观为基础所推出的正统续作，不仅彻底完结了真女神4的故事，对真女神4在系统上的诸多问题也进行了改善和优化。

■2017年10月26日

《真·女神转生 深邃奇妙之旅》发售预定，本作是“《真·女神转生》系列”25周年纪念企划作品之一，是《真·女神转生 奇妙之旅》的重制强化版，追加了新角色、新剧情与大量新恶魔。

■20XX年 and more……

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★进入9月，随着年末众多大作纷纷定档，厂商也开始加大和媒体的接触。这期杂志我们就为大家带来了《龙之信条 黑暗觉者》和《NBA 2K18》的专访，而下期将是东京游戏展特刊，我们已经搞定了数款中国玩家关注的大作的内部试玩，届时肯定看点满载。

★在去年的东京游戏展特刊中，我们为大家带来了有关日本游戏产业的深度报道，从厂商、硬件等多方面入手的专题获得了玩家的一致好评。在下期杂志中我们也将沿袭这个做法，在精彩的展会报道之余还有对日本游戏市场的最新剖析。如果你还热爱日式游戏的话，请务必锁定下期杂志。



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGtime斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998





Email 来福UC：在微博上老是刷到新闻看到珠海或者广州有台风，虽然有些对不起那边的胖友们，但是作为水深火热的成都居民还是很羡慕能有这么几天能凉快一点。还好现在是暑假，所以能在空调房里打游戏，至于下个月嘛……啊哈哈哈（干笑）。不知道这样的天气里小编们是怎样度过酷暑的呢？是不是玩一些能让眼睛吃“冰淇淋”的游戏呢？（斜眼笑）


八重樱：肝《FF14》。


三日月：打《神秘海域 失落的遗产》。

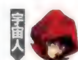

纱迦：我们可都是正经人。


余庭：老大你这是在玩啥啊？


纱迦：《死或生 极限沙滩排球3》。



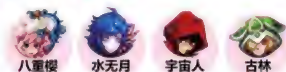
Email TAK：请问，小编们有没有什么保护手柄摇杆帽的方法？我的手柄大概是使用的姿势不太正确？所以摇杆上的橡胶部分已经裂开了orz。难道只剩下套保护帽或是换新手柄这两条路了吗？可是保护帽总觉得用起来不是很爽呢。


宇宙人：其实网上有很多专门用来套在摇杆上的摇杆帽周边卖的，款式也五花八门。可以保护摇杆上那层橡胶而且也更美观，这里打个小广告，欢迎来我们UCG商城购买。

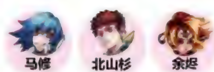


编|辑|部

游戏风向标



深夜回 | 4人



我勒个去什么鬼？！

——每次突然惨死的八重樱都会忍不住咆哮一句，但转念一想，确实不知道是什么鬼。

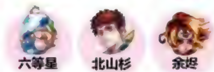
马里奥 + 疯兔 王国之战 | 3人



爱情还是兄弟，这是一个无解的难题。

——北山杉有感于碧奇公主不能和路易同时出现在一个队伍的设定。

无夜国度 2 | 3人



既然都做了个游泳池出来了，结果除了剧情之外毫无用处，就不能让角色下水里游两圈吗？

——宇宙人对游戏中很多多余的（其实是还没做到位的）设定表示不满。

钠克的大冒险Ⅱ | 3人



"欧拉欧拉欧拉欧拉欧拉！！！"

——沉迷在百裂拳中无法自拔的六等星。

命运 2 | 3人



欧洲最大的在线养鸡场上线啦！

——满怀期待的三日月在进入游戏后竟然惊讶地发现玩家并不能用枪打鸡，倍感失望，希望之后更新能加入这个功能（并不会）。

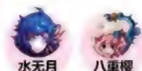
新大众高尔夫 | 3人

余烬 三日月 三味线

谁也不要拦我在高尔夫球场上成为女装大佬！

——对于《新大众高尔夫》海量的服装和角色的自定义，（变态的）余烬相当满意。

白色情人节 恐怖学校 | 2人



这游戏最可怕的不是鬼！是人！

——被两个守门大叔追杀了十条街的水无月感慨道。



Email 黄昏时刻的晚钟：贵刊第425期中关于《刺客信条 起源》的文章《充斥着阴谋与谋杀的时代》整体上质量很高，对于游戏的剧情背景进行了充分的介绍。但是文中有一些错误和表述不严谨的地方，在此指出一下。

关于凯撒的介绍中，第二段末写到"顺便一提，虽然那时候还没有'圣殿骑士'的概念"，这个说法是错误的。根据《刺客信条》的世界观设定，"刺客"和"圣殿骑士"这两大神秘组织皆发源于上古时期，"刺客"势力起源于亚当和夏娃作为人类与"先行者"（即"第一文明"）的混血儿对他们的创造者所进行的反叛；而"圣殿骑士"则起源于该隐，红色砧头十字就是其标志。游戏世界观中的"圣殿骑士"和"圣殿骑士团"并不能等同，"圣殿骑士"起源于上古，在全球各地有分布，"圣殿骑士团"只是"圣殿骑士"在中世纪的一个组成部分。

而下一段中"成功刺杀凯撒的马可斯·布鲁图斯能登场想必不是什么奇怪的事情吧，他好歹也是前作《刺客信条 枭雄》中的一个线索人物"则存在一些表述上的不严谨，因为在这部作品中虽然有与布鲁图斯相关的"裹尸布"出场，但却几乎没有提及过他本人。布鲁图斯作为一个线索人物确实在前作中曾被多次提及，但那是在以罗马为游戏背景地点的前作《刺客信条 兄弟会》。

希望UCG在未来能减少一些类似的问题，越办越好。

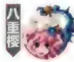


三日月：关于"圣殿骑士"是笔者我的表达出了问题，在文中我所指的并不是游戏世界观中的上古组织"Templar Order"（也就是读者你所说到的"圣殿骑士"），而是后来中世纪诞生的"圣殿骑士团"（the Poor Fellow Soldiers of Christ and of the Temple of Solomon）。而在本作中圣殿骑士将会被称呼为"the Order of the Ancients"，直译过来为远古秩序，虽然只有一字之差，但的确对读者的理解造成了误解，在这里三日月我必须向读者道歉。

至于马可斯·布鲁图斯的登场，那只是笔者我的YY而已。马可斯·布鲁图斯的确没有直接在《刺客信条 枭雄》登场过，那是笔者在查阅国外网站资料时看错了，实际上马可斯·布鲁图斯被"裹尸布"复活的情节是出现在了系列衍生游戏《刺客信条 遗产计划》中。这个锅我也背了，以后在撰写和游戏世界观相关题材的文章时，我一定更加严谨。



Email Moly沫璃：《最终幻想14》国服的4.0版本"红莲之狂潮"9月26日即将上线！这里我有一个请求《FF14》也有主机平台（虽然并不是主流），贵刊能否刊登一下我游4.0更新内容（安利新人）呢ww猜测的话编辑部许多光呆们应该想过吧！然后我有一个危险的（划掉）想法，Patch4.1的"重返伊瓦利斯"24人副本开放之后能否组织一次众光战编辑和读者一起进行的开荒活动呢，想和各位可爱的（？）编辑们近距离互动呢，如果可以在百忙之中抽出时间的话感激不尽！最后是一个困扰我已久的问题……为什么UCG每一期封面都比内页短上那么两三毫米啊是有何用意吗？

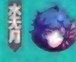


八重樱：关于第一个问题呢，现在我还不便多说，但请关注下期杂志，笑。从时间上来看，4.1的新24人副本"重返伊瓦利斯"国服的开启时间估计是在年底，虽然你的建议不错，但要在同一个时间段凑齐24个UCG的读者玩家感觉还是小有难度？当然如果能组齐人的话，我、余烬以及水无月还是很希望可以和UCG读者们一起"重返伊瓦利斯"的！至于最后一个问题，其实涉及到了印刷上的工艺。简单来说就是杂志的封面和内文采用的是不同的纸张，印刷也是分开的，印完之后需要先用机器裁切好再和内文装订到一起。当封面从轮转机上下来的时候温度很高，在当时裁切时尺寸是正常的，等冷却后尺寸就会有所变化，这个误差是在印刷的允许范围内的。为了尽快上市和大家见面，也只能这样了。





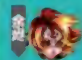
Email 冰之天使：作为无业游民游荡了半年，终于在政府找到了工作，可喜可贺，不用再担心资金而省吃俭用了（心虚的瞄了一眼破W的淘宝账单）……最近各路厂商就好像看到了我的钱包又鼓了起来一样，各种主机和大作层出不穷，连怀旧之作也蜂拥而至，每天都在纠结买不买，问题还没解决第二天新的又来了，再一次体会到光脚的不怕穿鞋的了……



水无月：首先恭喜这位读者顺利走上工作岗位！有了固定收入之后终于可以不用像学生时代那样对于游戏和主机的购买上脑中辗转反侧精打细算了，这种舒畅的感觉我刚走上工作时也是感同身受。不过在大作集中期依然还是要把一下选择困难症的，还是先确定自己最想玩的是什么吧！"就算全买下来，时间也不够玩啊！"所以纠结的时候就拿这个理由来说服自己吧！



Email 张易雄：424 期最喜欢的是《游戏夏日主题漫谈》，没有特别不满意的，稍微有点问题的是《FF12》的职业选择搭配的指南，这期研究里没有，不知道《PS 专门志》里面还会不会补完。《弹丸论破 V3》中文版攻略，还有《闪之轨迹Ⅲ》的攻略希望大做特做。《弹丸》作为文字 AVG 游戏，一份中文版的攻略还是很有用的。



这里还是先给各位读者大人说明下《FF12》研究中没有职业搭配的原因吧，其实很简单，就是内容太多页数有限，实在是装不下了。先不说职业搭配，包括百层攻略、强力装备合成等诸多内容都没能在研究中呈现，这些内容其实我们都有准备，但确实是碍于页数原因，只能先为大家呈现一些一周目游戏必定会游玩的内容，比如支线事件、公会讨伐、隐藏迷宫等等。以上说的那些没上的内容，都会在之后的专辑刊物中为大家呈现，并且整个攻略也会重新进行修改与优化。至于《枪弹辩驳 V3》的攻略，在《掌机王 PLUS》VOL.5 中已经有非常详尽的内容了，《闪之轨迹Ⅲ》的攻略也不用担心，系列死忠秋沙雨小编的攻略只会多不会少。



Email 陆离：各位编辑你们好，我来信就是希望贵刊能够在杂志的新作发售表中添加一个"PC"或"Steam"标签，以便那些习惯在 PC 上玩游戏的玩家（比如说我啦）购买游戏，谢谢。



PC 平台发展至今的确占据了相当庞大的市场，但将 PC 平台加入到我们的杂志中，无论是客观还是主观方面仍很难做到。一是"游戏机"平台是我们主要的专注对象，你看杂志名不还是《游戏机实用技术》？二是 PC 平台的游戏信息更为复杂，发售日、售价、语言等等方面往往会与主机平台造成差异，造成不必要的误会。

其实我们也并不是忽视 PC 平台的存在，杂志年初便开辟了 Steam 专栏《蒸汽时代》，《次时代专辑》也将 Steam 平台纳入其中。至于发售表方面，基本上美式游戏的发售日期都可以用来参考，而日式游戏要登录 PC，一般来说发售日不会与主机同步，PC 平台的读者们需要特别注意一下。



Email guojunqd：由于一些原因，本人想买一台游戏机放在单位玩（因为经常加班和值班），但是单位只支持 wifi 连接网络，并且必须通过 802.1x EAP 认证，不知道 PS4 和 Xbox One 是否支持？如果不支持的话那是否支持外置 USB 无线网卡？谢谢！



PS4 应该是无法支持需要 802.1x EAP 认证的 WiFi 的，Xbox One 虽没有机会试验过，但估计也够呛。其实最好的方法是买一个支持 802.1x EAP 认证的无线路由器，然后通过无线中继的方式，将原本持 802.1x EAP 认证的信号转变为普通的的 WiFi 信号，那么无论是什么设备都可以正常联网了。当然，前提是你的单位允许员工在办公室内使用自己的路由器。



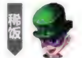
Email 荞哥：这是我第一次给杂志写信，心中有些忐忑。首先这是一封感谢信，感谢陪伴了我一年多的 UCG 以及你们这些可爱的小编。

我是在一个很偶然的机会下与《游戏机实用技术》相遇的，那时我刚刚找同学借了一本《新潮电子》，翻开后直奔游戏主题，也正是在那时我也萌生了想买杂志的冲动。但那时我只是单纯地想买一本有关电子产品的杂志，于是我在距离我学校大概五公里的图书城里去寻找。但如今这样的杂志在市面上已经很难买到了。就在我失望之际，我却在一家杂志铺的台子上发现了新大陆。

那本杂志上，狩魔猎人杰洛特一手持剑，一手拿着沾染着鲜血的酒杯，坐在王座上，背后是一只面目狰狞的怪兽。没错，就是游戏机技术第 396 期的封面。我一下子就被它吸引了。我试着翻了几页，却发现我走进了一个新的世界。那期杂志里我只认得《巫师 3》、《辐射 4》以及 Gamehalo 里的《镜之边缘》与《黑暗之魂 3》。当时我毫不犹豫地买了下来，并将它放在包里。那天下着雨，而我只是骑着自行车，打着一把伞。到家一看，杂志的边缘都打湿了，当时还埋怨了好一阵子。可当我再次打开杂志时，我又瞬间进入了游戏的海洋。在我们班上，我应该是最懂游戏的人了。但是在这本杂志里，我发现了很多我没玩过的游戏，其中很多我甚至听都没听说过。也正是这个时候，我开始了新的游戏之旅。

感谢 UCG，是你们让我知道这个世界上还有很多我不知道的经典游戏；感谢 UCG，是你们让我找到了我长久以来所寻找的玩家群体；感谢 UCG，以及 VGtime，是你们让我知道这个世界上还有很多像我这样的不喜欢网游而喜欢单机游戏的玩家，更感谢你们能够提供这个平台，将我们这群人聚集起来，让每一个这样的玩家找到归宿。

进入高三了，学习也开始紧张了，很多想玩的游戏与计划都得延后。但我知道，每当我再次翻开《游戏机实用技术》时，我又会重新振作起来，为心中的游戏梦而奋斗。我知道 UCG 是国内最知名的游戏媒体，对中国游戏业的发展做出了极大的贡献，所以我想成为一名游戏制作人，为中国游戏业添砖加瓦，而我的梦想，就是成为中国的宫崎英高！



我必须坦白，作为一个编辑，读到这封来信，内心挺感动的，但看到最后一句之后，我必须昧着良心冷着脸说一句"我们没有你这种未来职业发展目标是虐我们的读者！"



饭老板你要把心态放宽，想到变成宫崎老贼是需要时间的，等这位读者大人开始着手做游戏的时候，说不定你都玩不动游戏了！



毛线，玩到出殡那天是我的人生愿望。



等等，都出殡了饭老板你怎么可能还能玩游戏，莫非这就是传说中的坟头受虐！



途中打 BOSS 莫非还会触发灵车翻滚！



这车是不是直通亚楠啊？



你们这些年轻人，歪楼歪到地心去了，我还是代大家感谢一下这位新读者对我们的支持，另外也祝你高三学业顺利，游戏开发是个专业性很高的工作，所以一定要考个好大学，努力学习，才可以在日后尽情虐人啊！



Email fatbaby：小编大大好，最近沉迷于在《FF12》的伊瓦利斯世界中冒险，这次重置版最大的改变就是双职业系统和对搭桥的影响了，但近两期的杂志中都没有给这方面做详细介绍，我就照着网上胡乱搭配了：白魔 + 时魔；枪骑 + 弓手；骑士 + 猎人；黑魔 + 赤魔；武士 + 破坏；格斗 + 机工。然而在后期获得石中剑后，发现没有办法配合白袍打爆炸伤害，不知小编有没有推荐的组合以及人物搭配呢？



这里还是给大家说下我自己在一周目游玩时的职业搭配吧，仅供参考。梵恩（破坏者 + 弓箭手）、巴夫雷尔（枪骑兵 + 猎长）、菲兰（机工士 + 赤魔战士）、巴修（武僧 + 时空魔战士）、雅雪（骑士 + 武士）、潘妮萝（白魔道士 + 黑魔道士）。这组合的好处不少：雅雪可以拿石中剑配合白法袍还能拿正宗 I 穿源氏套，能打能扛能奶，是兼备美型与强力的角色；法兰能装备黑暗弹配合黑法袍，还能自己给自己上急速；潘妮萝在拿了德罗之剑后无论是魔法回复还是攻击都相当爆炸。当然，如果是准备攻略弱模式的话就可以考虑下职业的重复选择来达到能力的最大化。由于之前研究部分的页数实在有限，因此这些内容我们都会放到之后的专辑刊物中为大家详细介绍。



Email 站在歌舞伎町的绅士：看到《TOB》发售一周年的纪念，感慨良多。一直很喜欢 JRPG，而《TOB》是我接触的第一个日式 RPG，当时的感受确实可以用惊艳来形容，也由此看到了国产 RPG 与外国的差距。然后在前几期杂志上看到《太鼓之达人》收录了《TOB》组曲，感觉接下来几个月要在给贝姐打 call 中度过了（笑）现在想问秋沙雨小姐姐在整个"传说"系列中对《TOB》是否满意？喜欢《TOB》的什么音乐或角色呢？



因为最初对《TOB》的好感是建立在对《TOZ》的喜欢之上的，所以《TOB》在我心目中是位于最喜欢的《TOZ》与《TOP》之下但是高于其他作品的位置。在系统上除了刷杂兵攒 Grade 时乱入的 BOSS 业魔太烦、刷武器太香脂和镶制熊皮的小对话太多之外就完成度而言还是比较满意的。喜欢的角色是克洛丹·阿斯嘉，音乐的话就是在圣杯里的场景曲。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！


Email fendyyy：《死亡爱丽丝》与《尼尔》的联动终于来了，各位小编们是不是已经抽到了呢？还没跳坑的朋友，现在也是好时机啊！顺便，在微博上看到八老师去台湾看了《尼尔 2》的音乐会，感觉怎么样？亲眼见到横尾太郎时有没有特别想打他的冲动呢？（偷笑 ING）


我准备去淘宝直接买个初始号来抽，但其实我连"废狗"都处于半弃坑的状态了，实在不知道《死亡爱丽丝》能肝到什么程度……说到《尼尔 2》的音乐会，其实最令我吃惊的还是会场的规模。我早先曾在杂志上吐槽过几次没有抢到 VIP 的票，当时都以为是 2、3 千人的会场，没想到其实全场总人数加在一起可能还没一千人，这能抢到 VIP 票才见鬼了吧？而乐队方面，不但带了 6 名演奏家，还有 2 位歌手，以及 3 位声优（如果算上第一天的神秘嘉宾悠木碧就是 4 位了），相比不到 1000 人的观众和低廉的票价，我其实挺怀疑演出能不能回本的。至于横尾嘛，只能说他这个人说话确实很遵从本心，特别是谈及女性方面，笑。另外我终于看到了他那个艾米尔的头盔后面原来是有一条缝的，也算是解了我这么长时间以来最大的困惑。



读者分享
最近在玩的游戏

VGtime ID EzaClair：最近通了《地狱之刃》，这是一款剧情向纯线性的黑暗风游戏，我从没想到原来线性的剧情游戏也能玩出动作游戏的爽快，虽然这游戏讲难听些就是一个女神经病的心路历程，但，绝不仅仅如此，它讲述了人的自私、贪婪和无知所带来的连锁反应，讲述了人可以为了自保而扭曲事实，讲述了暴力与战争的恶心——人心比万物都诡诈，坏到极处。当它让你看清这一切黑暗之后，却领你走向光明，这就是《地狱之刃》的精彩之处了。在我看来，独立 3A，完全没问题。

VGtime ID 蓝冥舞：最近打《古墓丽影 崛起》，确实比新古墓有很大进步，模式多种多样，通关后做挑战可以获得探险队的金币这个设定很出彩，使得通关后收集不再由于经验值无用而变的鸡肋。而且升级满的技能和武器可以打精英重玩关卡，也很实用。前作里刚把技能武器升满，就通关了，一身强装没有用武之地，而这次的解决方案十分完美，感觉下一作要再超越也很难了。

VGtime ID 钢铸的定海神针：最近玩的游戏？那只有《刺客信条 枭雄》了。期待了好久，也积攒了好久，终于入手了，但是玩起来感觉有一点点失望，感觉没有前几部好玩了，虽然玩法多了起来，但是有些设定感觉越来越远，刺客信条也模糊不清了，战斗的时候在狂战士信条的道路上也越走越远，虽然大爱，但是也感觉到了力不从心。可能是我个人的原因吧。万物皆虚，万事皆允。

VGtime ID 田梦怡：两期前的"暴走玩啥游戏"，正好介绍了一下《直至黎明》，于是便入手了。与其说这是游戏，不如说是体验很好的悬疑恐怖互动电影，在山中别墅这个巨大的密室，操作八人做出选择，找到线索，直到黎明。至于到不到得了黎明，得看玩家自己的选择！你会体验到千百种结局，但我只玩了一遍，就只看到了一种结局，所以也没什么多说的了。

VGtime ID ericzxy：发现自己最近进入那种老年人状态，老游戏熟门熟路休闲玩，比如《原爆点》就很棒，一个主线任务，一套行云流水令人窒息的操作，打完收工神清气爽。

VGtime ID Kyle_Z：《女神异闻录 5》是我玩的第一个 PS4 游戏，也是我第一个白金的 PS4 游戏，他让我明白了什么是废寝忘食，什么是心甘情愿，什么是恋恋不舍，更唤起了我内心真正的孤独，是那种很难面对，很不愿意承认的感情。诚然，现实生活中哪有那么多能共同冒险，能同甘共苦，能一起犯傻的伙伴呢？我们只能循规蹈矩的走最稳妥的路线，过最普通的社交生活。

本期奖品



大奖《马里奥+疯兔 王国之战》小手办
各类书刊电子版任选1 本（5 名）

问卷调查

1. 请说出从现在开始到 2017 年末你最关注的游戏名称。
2. 你是否有购买过主机配套的周边硬件，如 Kinect、PS VR、精英手柄、PS 摄像头。如果有，请分享你在使用这些周边硬件时的心得或趣事。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 10 月 6 日，以发件日为准。

420 期奖品

《盗贼之海》眼罩 1 个

w11wld w11wld@qq.com

《盗贼之海》徽章 1 枚

Alfred511 511513699@qq.com

《盗贼之海》袖套 1 个

杨树春 nir097fei@126.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮编 **730000**

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

★《荒野之息》是个好游戏，到今天还能发掘出自己不知道的小技巧。其实说到这个游戏，很难不把它和《GTA5》相比。只看细节塑造的话，两者算是各有所长。《GTA5》贴近我们的生活（不是指暴力方面），所以很多细节是我们先想到、再去尝试，一旦发现在游戏中确实存在，就会觉得好神。《荒野之息》的环境和咱们差了十万八千里，能发现多少细节只能看自己的想像力了，玩家知道的大部分技巧都是听来看来的。两者都是神作。



★作为一名安利过几次《舰队收藏》（也就是"舰娘"）的十甲老提督，这次夏活最终关选择了"丙"难度草草收场。一方面是工作繁忙，另一方面则是对于如今游戏的玩法（尤其是活动设计）已缺乏兴趣。希望制作人田中谦介今后仍能做出突破，也希望能在主机上看到相关作品。

★个人比较关心的几位女将在《真·三国无双 8》里的造型都公布了，总体来看本作女性角色的脸有明显的"网红化"，不得不说看上去有点雷。而新公布的战斗系统看起来似乎也有点意义不明，不管怎样，等 TGS 小分队的报道了。只盼别是暑假展会版就好，那两个演示简直把游戏的缺点暴露无遗。

★终于忍不住试了下 Just Dance Unlimited 服务，顿时被里面收录的丰富曲目所迷住了。现在每天不仅会玩上几把《舞力全开》，跳不动的时候还会把它当音乐播放器使用，从中发现了不少好歌。啥时候日本厂商也能出个这样的游戏呢？不过想到日式音乐游戏一般只收录半首歌且多为翻唱，感觉就算出的话也没有什么动力呢。

本期个人签名

过气神曲：《Asereje (The Ketchup Song)》

三味线



◆随着繁忙八月的终结，我不仅没有填补之前开过的坑，甚至还迅速入手了 PS4 版的《DQ11》和限定版《闪之轨迹Ⅲ》！这种无限流的开坑"恶习"从小伴随至今，导致了大量的优秀作品淹没在本人游戏生涯的尘埃当中……如果你问我当下最想要的一种超能力是什么，我会回答你：寻觅逝去的时光！

◆近日在宿舍里感受了一次"水灾"——马桶的进出水阀与水管闸口同时出现了问题，导致在修理时水喷不止，并且由于庞大的水压，水管的螺母硬是套不上马桶进水阀口，只能眼睁睁地看着水在哇啦啦地流，让人感到相当的无解……虽然最后请来物业人员解决了问题，但那时对抗"水属性攻击"的无力感却印在了心头，不由得感慨：我连换个马桶零件都摆不平，真正的水灾救护人员到底是要多厉害！

本期个人签名

人注定要受自由之苦。

古林



●暑假过去后，家附近的熊孩子们终于消停了，总算不用再承受譬如"大晚上的在小巷子踢足球→把球踢进隔壁院子还叫人帮忙捡"、"熟识点的小孩忽然跑来我家→姐姐我要玩游戏可以借我玩一下吗"的痛苦。但与这些精神饱满的小鬼头比起来，也有许多十岁不到的孩子整个暑假都在念各种培训班。如今想想，这些踢球玩游戏的小孩可能还比较幸福一些吧……

●电影保护月过去啦！狂喜乱舞！虽然觉得《战狼 2》的确还算不错，但选项太少也是种遗憾。看了看电影列表，不用再为无电影可看的困境而烦恼了。《银魂》真人版在我看来，就是一场制作十分精致的大型 Cosplay，但哪怕如此，依然有它的优秀之处。堂本刚的高杉真的太好看了……嗯……这种时候就乖乖当个颜控吧！

本期个人签名

颜值，才是硬道理。

秋沙雨



☆果不其然，今年索尼在 TGS 前有展前发布会。是的我就是想说《传说》，因为 BN 以前有过在 TGS 的展会上公开新情报的先例（虽然是重制作和外传作），但是考虑到上半年的消息里说会在 NS 上出游戏，所以会不会有就真的挺悬的……《噬神者》新作的新情报倒是已经确定会在《噬神者》的音乐会上公开，所以倒也不急。（急也没用啊制作组都跑去做《噬血代码》了！）

★前段时间比较闲，于是就把 PS4 版的《乐高蝙蝠侠 3》给白金了。虽然没注意过发售日，不过就这以七灯军团为题材的故事背景来看也有些时间了。《乐高蝙蝠侠 2》的主机版是开放世界，到第三作里反而返回到了关卡类的探索形式，不过比较开心的就是能够在各军团的主星上玩。惟一有一个问题：跑到无重力空间时镜头的运转经常让我头昏眼花……不知道今年《正义联盟》电影上映之后华纳会不会再给 DC 出一个系列的乐高游戏。

本期个人签名

原本想买游戏本体结果在付完款之后发现其实买的是DLC。

八重樱



★借着《尼尔 自动人形》音乐会的机会终于去了一趟台湾，但时间有限并没有到处逛，只去了一趟台北故宫博物院和诚品书店。博物院中历史悠久的藏品非常多，一路走走看看下来半天时间就过去了而且完全没有看够。如果不是时间不允许，真想租一个讲解机，一边听解说一边欣赏，认认真真地看上两天。诚品书店作为阅读爱好者来说也是必去之地，一不留神就买了 2000 多 RMB 的书，装了半个行李箱……以及当地食物确实挺好吃的，夜市果然名不虚传呀~各位读者们有机会去台湾玩的话一定要去夜市试试。

本期个人签名

Loyalty!Unity!Liberty!



果汁

◆由于本作有中文版，《命运 2》在首发的时候就买下来了。上作只有英文和日文版看着那么多字就很累……这种把 RPG 和 FPS 要素融合在一起的游戏我蛮喜欢的，BGM 和场景都做得很用心，是一个很适合悠闲娱乐的游戏呢（摸了一下有点秃的头顶）。

◆《无夜国度 2》盼了半年多的时间才终于发售，虽然还是有一些遗憾的地方，但是比起上一作来真是进步不少。柴田这次虽然没有写出让人特别惊喜的故事，但是角色之间的互动、剧情的细节都能看到下了心机，本作的世界观也得到了完善，可以说本作还是让我挺满意的。本来发售前最对胃口的角色是莉莉雅娜，没想到玩下来最喜欢卡蜜菈博士，看来我也开始喜欢成熟一点的角色了！

本期个人签名

等我打完这把公开事件再关机。



胜负师

【铂】拿到这期杂志时，大家应该已经知道了《吉尼斯世界纪录 2018 游戏玩家版》中文版大幅提前的消息。这是因为我们先来的，所以越来越熟练。2019，希望可以做到全球同步！（FLAG）

【金】看完了《权力的游戏》第 7 季，突然有种能把“杨过和小龙女”的故事和角色代入的感觉。欧美武侠加宫斗，看着还是挺过瘾的。这剧有个梗：“记人名，防痴呆。”全看完了只记脸，名字记了不到三分之一吧，看来这是个危险的信号。（日常自黑 1）

【银】自坑了 P5 和尼尔初代之后，火影合集也有坑的倾向，没想到 2 代的奖杯和 PS3 版是一样的，游戏要素全完美，外加百场左右的网战必不可少，以现在一天两小时左右的进度，怕是可以打到十月去了。因年纪和疏于锻炼，我觉得几年后手残的未来可以预见。（日常自黑 2）

【铜】胜子篮球没学多久，《灌篮高手》里的梗倒是学得很溜。有同学穿了新鞋来，他就拉着几个小朋友一起踩他的脚，还经常在失误之后说是自己“手滑了一下”。好作品的影响是可以代代相传的啊！

本期个人签名

有你们支持，我们不提金！



稀饭

【游】这期终于玩上了《XCOM 2 天选者之战》，虽然外媒好评如潮，但我个人感觉整个游戏其实还是多少带上了当年《XCOM 以敌制敌》（也被翻译成《内部敌人》）的问题，以《XCOM 2》为基础嫁接新内容，却并没有和原本的内容进行完善的融合，所以虽然新内容整体运作良好，但却总有那么一些地方变得不便利，而且之前推出的两个增添内容 DLC “外星猎手”、“沈最后的礼物”仍然没有很好地融合在剧情里，玩着就是有种撕裂感。我算是求你们了，Firaxis，你们就不能把原有系统跟着 DLC 新内容改一遍嘛！我感觉自己就是买了一堆官方 MOD ！

【剧】终于，我的小说进度还是华丽地被剧情节奏突飞猛进的《骑士 & 魔法》动画版给超越了，而且我必须得坦白，写机战的直男就不要作死写什么感情戏啦，阿奇德强行用撩妹手法开导埃莉诺公主那一段的剧情看得我尴尬癌都要犯了，这么一部充满了萝卜的片子就麻烦别加个优柔寡断的弱气型角色进来啊，简直就是往咸的豆腐脑里撒砂糖！

【书】这期买书比较多，但因为种类比较单一，我也深切体会了大数据智障的一面：在分析了我的近期购买书籍内容后，亚马逊给我的推荐书单里全部都是各种游戏设定集和官方小说，一点别的推荐内容都没有了……

【画】看完了《星际特工 千星之城》里面令人赞叹的特效画面，再去看原作早期那 90 年代风格的法式漫画描绘手法，我必须承认，吕克·贝松其实在这部片子里花的力气还是值得钦佩的，只是他没 CDPR 的实力和运气，人家把《巫师》变成了国际游戏品牌，至于《星际特工》嘛，能再拍下一部就很不错了。

本期个人签名

第一次现林叶娘，请问要怎么装出一副不是绅士的样子？在线等，挺急的。



▲《XCOM 2 天选者之战》里的三个新职业都非常强大，值得称赞。



马修

鉴于内地的 Nintendo Switch 的价格还是有些高，打算在《火纹无双》发售时去香港买，但考虑到中间的乘车费用以及吃喝，似乎并不会省下多少……

夫人心血来潮，在网上买了一个家用的炭烧烤盆，并挑了一个休息日在阳台上吃烧烤。她负责准备食材 本人自然就负责生火了。本来以为很简单，结果好几张纸烧完，额外搭上了之前做模型用剩下的约 1/5 瓶医用酒精，折腾半个小时还是没点着，最后去买来半固体的酒精才算把给炭点着了，但本人的脸已经被熏黑得可以和那些倔强的炭们称兄道弟了……有些事情果然是亲自动手才能知道简单还是困难啊。

很多不良习惯克服起来都很不容易；而良好的习惯坚持下去却很有难度。每到这时，我都会深刻理解“活着就是修行”的含义了。

本期个人签名

天长落日远，水净寒波流。



雷尼

◆从《影之诗》退坑已经半年有余，不过最近竟然宣布要和《Fate/Stay Night Heaven Feel》的剧场版联动，而且还是演出效果爆炸的英雄皮肤！简直是逼我回坑 + 课金买皮肤的节奏，那么问题来了，现在是个什么环境啊，我最爱的祭司还厉不厉害啊！

◆每次折腾新东西时，总要走不少弯路，即便已经提前了解过资料并做了功课，但实际上手后还是难免会遇到各种问题，接着又是一番查证，冤枉钱自然也没少花。不过其实最让人享受的正是其中的这段过程——从完全外行、逐渐入门一直到了然于胸，反而是完成实际的成品后并不会有太多的兴奋，因为这个时候眼光与思想的目标已经迈向了下一个阶段。未知，永远都是最美的。

本期个人签名

官方截胡，最为致命。

昴星团

* 最近又因为口音和外表而被才见面的人当成了浙江一带的人，身为广东人的我真觉得压力山大啊。

* 九月份出的电影几乎都想看，不过刚好又遇上经济危机，只好等以后再找机会补了。

* 看圈子里总是在刷台场独角兽高达，还有几个大佬还亲自跑去日本拍照，实在是羡慕，不过这台独角兽的变形时间还是太长，跟动画里的比起来相差甚远（废话），这么一想倒觉得不看也罢。

* 记得《索尼克》是我小时候比较早的游戏之一，当时用的MD模拟器，因为不懂得用历史存档（毕竟英文版）所以玩得跟街机一样困难，但也因为这样，让我把它玩了很多遍，像素风格和音乐现在也印在脑海里，没想到这一切竟然都被放到了刚出没多久的《索尼克 狂热》中，进去第一关的我一听到那BGM，还有那熟悉的场地，真的是眼泪都掉下来啊。



本期个人签名

许愿氤氲之息，就差你了！

六等星

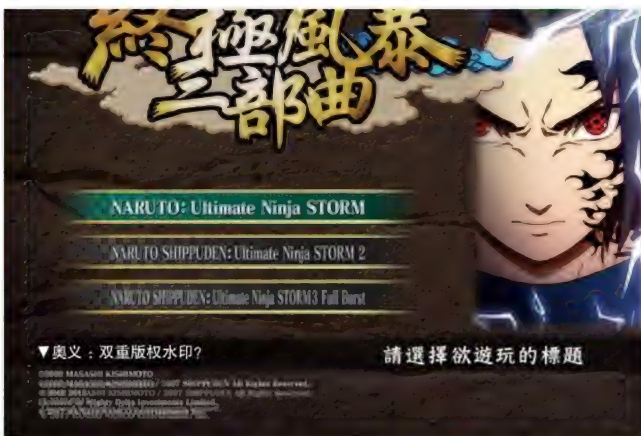
┣最近感觉自己的生物钟被推后了不少，除了晚睡晚起外，连察觉吃饭或者下班也自然而然的推后了半个小时左右，造成了许多不适。看来这期截完稿应该挑一个休息日，选一盘游戏来个“熬夜调节”。

┣9月需要时间去肝的游戏不少，我却买了个冷饭《生化危机 启示录》来刷（毕竟最便宜）。作为曾经购买3DS的动力之一，却连剧情都没通关就放弃了这款游戏，PC版别扭的键鼠操作也没让我坚持下去，PS3会免时则看着10000个敌人的奖杯望而却步，最终在PS4上等到了这碗冷饭，如愿以偿。我可是非常相信卡普空会给我这个补完的机会。



本期个人签名

逃得了初一，逃不过十五。



▼奥义：双重版权水印？

乌冬



◆趁没那么忙去看了《银魂》真人版，本身原作就非常喜欢拿其他作品来恶搞，电影版再由同样靠“捏他”吃饭的福田雄一来执导那简直就是爆炸了，随手一抓都是其他作品的梗，都已经到了明目张胆的地步。不过话说回来，动漫梗还好说，喜欢原作的观众都略知一二，电视和艺人梗对国内观众来说就真的没几个人懂了，虽然字幕已经很努力，但仍然无法传到笑点，所以一到这些地方的时候影院基本是一片寂静，真是有点尴尬。

◆最近公司楼下开了一间重庆火锅店，平时比较少吃麻辣火锅的果汁和古林表示很感兴趣，某天中午拉上我一起去吃，为了保险点了个中辣，结果两个妹子吃得面不改色，看来下次可以挑战劲辣了。

本期个人签名

要到新世界去狩猎了。

宇宙人



☆上周趁着周末去看了《敦刻尔克》，还顺便体验了一下所谓的“4D”电影。其实就是抱着尝鲜的心态试试去体验一下而已，效果其实也预料之中——无非就是椅子会动而已，不过偶尔被水喷一脸这点实在不太喜欢，下次还是买正常的票好了。

☆最近利用吃饭的时间补完了《暗芝居》，原本因为这部动画光看标题完全不知道内容所以一直无视的，但后来听说是一部恐怖（有毒）小故事的泡面番之后，心血来潮就补了。虽然不是每集都那么精彩（倒不如说我对恐怖的免疫力比较高），但至少一集不太好看下一集就是另一个故事了，这样看下来反而挺有吸引力，至少相比起大部分新番而言有趣得多……

本期个人签名

感觉肝被掏空。

苍穹

◎《敦刻尔克》观影期间，整个放映厅鸦雀无声，很显然这不是一部能让所有人都欣赏的影片，期待炮火连天的火爆战争场面的观众只会快快而归。三个不同视角、三种时间维度，交织穿插的部分尤为精妙。当“救命稻草”一次又一次地沉没，士兵对生存的渴望以及在生死关头做出的抉择，同样能牵动人心。

◎从2012年《生化危机6》发售以来，RE.NET网站就和各款《生化》游戏紧密联动，在线活动持续不断，我也算积攒了不少点数。然而《启示录》的PS4版发售后，网站搞了个1万点抽一次稀有武器箱的玩法，多年积蓄一朝耗尽，实在吓人……

◎“学院派”是之前在直播《邪恶深处》时设计的一种风格，主要目的是呈现游戏的细节和不同寻常的玩法，没想到被观众记住并渐渐被传开了。现在直播游戏前往往要做更多功课，生怕有负“学院派主播”之名（扶额）。



本期个人签名

近期阅读《坂本龙马》（作者/司马辽太郎）



▲《无夜国度2》里类似的镜头出现了N次，贵圈实在太乱了。

余烬



▲上期截完稿后和北山杉一起去了一趟香港，来编辑部一年了，也终于是第一次来到了香港。本以为从深圳到香港是一件多么麻烦的事儿，但没想到只是进地铁站坐几趟地铁就到了。虽然由于当天下雨只在旺角逛了几家游戏店，但香港独特的氛围依然让我印象颇深，看来以后是少不了去香港各种买买买了（看了一眼钱包）。

▲《油彩军团 2》中的绿桶和墨甲终于被削弱了，作为一名中刷玩家，对于绿桶和墨甲真的是深恶痛绝！这段时间每天晚上都会玩 2 小时的真格模式，目前三种模式都达到了 A 阶级，向着 S 阶级逐步前进中。前段时间得知日本《油彩军团 2》的用户群有超过 40% 都是十多岁的青少年，想起每天晚上都是被这些小年轻杀得屁滚尿流，我就相当不服老！

本期个人签名

《FF14》国服怎么还没开4.0啊！

水无月



※一转眼夏天就这么过去了，又到了开学的季节——最大的特征就是中午公司附近的餐馆都挤满了大大小小穿着校服的学生。

※看完了《敦刻尔克》，这部片的风格并不如想像中的主旋律伟光正，整部片风格沉重压抑，甚至没有多少火爆的战争场面，诺兰刻画的重点还是在这个特定的历史事件和氛围下的众生相。《敦刻尔克》不能说是一部精彩的电影，但却是一部值得细细品味的电影。

※这段时间接连尝试了《深夜回》和《白色情人节 恐怖学校》这两个恐怖冒险游戏，算是补上了每年夏天的定番。最可怕的鬼是什么？是人！在《白色情人节》里体验过两个守门大叔的疯狂追杀后，相信所有人都会和我有一样的感想（远目）。

本期个人签名

不玩恐怖游戏的夏天不是合格的夏天。

北山杉



·虽然最近两周没有什么大的台风过境，但还是会时不时下起阵雨，有时候坐在办公室内偶尔瞟一眼窗外，便会惊讶地发现外面已经开启了"寂静岭"模式，明明十几分钟前还是蓝天白云的，不得不说沿海地区的气候真是喜怒无常啊。

·由于要写攻略的缘故，以一个相对较快的速度跑了一遍《马里奥 + 疯兔 王国之战》，这才发觉这游戏并不如我之前固有印象中那样简单，马大陆式的跑图冒险和策略战棋结合起来别有一番风味，就算是通关之后，各种挑战关卡也能把你折腾一番，不过游戏的确是好游戏。你要问最爽的地方在哪里？那当然是通关后拿后期的强力武器扫荡前期没有打出完美评价的关卡啊，虐菜的滋味果然美妙。

·趁着实况还没发售得赶紧打完《奇异人生 暴风前夕》了，不然感觉这个坑会拖到明年……什么？《DQ11》？不要怕，才刚收了将军而已。

本期个人签名

小编形象莫名有种大蛇丸和我爱罗合体的感觉

三日月



为了工作，我第一次来到了韩国。而首尔这地方怎么说呢……看上去其实和中国没什么区别。不过这次逗留时间挺短的，而且期间还要访访问、写写稿什么的，所以也没多少机会游览首尔。呆在酒店房间时倒是看了很长时间的电视节目，有韩国本土的，有俄罗斯的，有欧美的，当然，还有中国的。在韩国期间，听着中文语音看着韩文字幕我就把《神探包青天》的"狸猫换太子"给看完了。

也因为韩国之行，我没有第一时间玩上《命运 2》，因为发售日 9 月 6 日那天我人还在韩国。9 月 5 日的晚上我一边写着稿，一边看着微博首页的同好们在摩拳擦掌等着开战。忧伤的我在韩国时间凌晨一点默默地关闭了电脑，睡了。

《命运 2》的素质之高就不需要我多说了，喜欢玩这类游戏的人早就已经在等着开突袭（拿到杂志的时候突袭应该也已经开了），不喜欢玩这类游戏的玩家……他们也不会去碰本作。话说本作的音乐素质高得可怕，特别是主线剧情部分，出众的配乐活生生地把一个顶多 8 分的流程部分给撑到了 9 分以上。

本期个人签名

《命运2》就是我的年度主视角射击游戏了，射爆！

[illegible]

@前不久借着年假的机会去了一趟向往已久的迪士尼乐园（香港），踏入院内的那一刻自己就完全进入了"傻孩子模式"（兴奋的像个傻子、开心的像个孩子）。本来计划好的游园路线被一个个玲琅满目的商品店勾的找不到北，谢天谢地的因为最近手头紧限制住了自己两眼一黑的冲动消费。新上线的漫威相关游艺活动相当带感，其中的惊喜内容我就不在这里剧透啦，反正绝对值得各位粉丝前往一试！遗憾的是因为时间关系错过了自己最喜欢的蜘蛛侠活动，泰山的树屋也未能前往，不过这也刚好给自己留下了 2 刷的借口，只是不知道要何时才能再腾出时间呢？

@这里再次给香港迪士尼乐园的工作人员和活动内容点个赞，真的没有任何一处让我失望！硬要说的话……希望能增加一个《王国之心》的联动园区啊~嘿嘿嘿

本期个人签名

幸亏小时候父母没有带我去迪士尼，不然我可能会因为赖着不走而被打得鼻青脸肿~



VOL.29 ■《流言侦探》，披着社交外衣的“侦探悬疑剧”。

TOUCH.UCG 指间方圆

编辑精选
十款佳作
一并奉上

“菊与刀”的幻想账
《刀剑乱舞》名刀浅考（上）

阿波罗剧场

FGO中那些被称为“王”的英灵们（2）

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 29

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：Sevens Story
设计：anubis

每期一荐

Calculator: The Game

考算术？小菜一碟～

















EDITOR'S CHOICE 本期编辑精选



不可思议乐队
不可思议乐队

国内游戏团队开发的全新音乐游戏，和此前的《载音》不同，这次走的是清新的治愈路线，游戏中负责演奏的是由可爱的小动物们组成的乐队。玩法上采用了横向流动式的谱面，玩过《太鼓之达人》的玩家相信可以很快上手，曲目方面不仅质量出色，而且和游戏风格有着很高的契合度。最为难得的是本作一次性买断，无内购，后续内容免费更新。



Sevens Story
セブンズストーリー

《Sevens Story》其实是Cygames旗下的开发商With Entertainment2013年时在Mobage平台上推出的一款战棋游戏，不过当时仅仅运营了大概一年的时间。去年本作宣布进行重制，并于今年8月底重新在移动平台上推出，游戏进行了完全的3D化，美术风格与玩法上也有大幅优化，整体素质维持了Cygames旗下游戏的较高水平。



魔法纪录 魔法少女小圆外传
マギアレコード 魔法少女まどかマギカ外伝

和去年授权给BiliBili开发的那款游戏不同，本作是由Aniplex亲自操刀。虽说依然沿用了原作动画的世界观，不过玩法上则发生了很大的变化，简单点来说就是“借鉴”了《Fate/Grand Order》，同时也引入了更多新的魔法少女。事实证明玩家还是很买账的，虽然开服初期免不了出现各种问题，但还是没能阻挡粉丝们氪金的热情。



Karma. Incarnation 1.
Karma. Incarnation 1.

曾获得不少奖项的冒险解谜游戏，以怪诞的手绘风格和极具幽默感的表现形式，描绘了两个灵魂间的爱情故事——主人公的心上人落入了恶灵的手中，而拯救她的唯一方式便是自己转世为巨龙，然而阴差阳错，转世过程中的意外导致主人公变成了一只小虫。虽然没有强大的力量，但他依然要面对一切挑战，解开谜题并拯救爱人。



Silly Walks
Silly Walks

扮演各种各样的食物在厨房里展开冒险，最为特别的是这些食物无时无刻都在“自转”，而玩家仅需要两种操作——轻点屏幕向前迈出一步，或是划动屏幕朝对应的方向“旋转冲刺”。玩家必须越过不同的障碍并避免掉出地图外，最终拯救被困住的食物同伴。卡通渲染的画面风格简单却十分出彩，随着关卡的深入，谜题也愈发复杂。



大逆转裁判
大逆転裁判

“《逆转裁判》系列”一直都有移植到移动平台的“优良传统”，虽然时间会晚上一些，但毕竟是“高清版”。2015年在3DS平台上推出的《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》在9月1日时登陆日服App Store和Google Play，采用章节收费机制，第一话为120日元，后续四话则各为720日元，打包购入的话有优惠。



偶像大师 SideM 现场舞台
アイドルマスター SideM LIVE ON ST@GE！

继《灰姑娘女孩》和《百万现场》之后，《偶像大师 SideM》终于也迎来了3D化的作品。此次玩家扮演的是“315事务所”的制作人，以组建并培养出最优秀的男偶像团体为目标。和此前的作品一样，本作的Live部分依然采用音乐游戏的形式，难度有所降低，初始便有16首曲目可供游玩。此外本作将会更加注重“工作”与“课程”等培养环节。



流言侦探 - 活着的死者
流言侦探 - 活着的死者

严格来说，这是一款结合了文字冒险+推理解谜的互动式小说，并披上了“社交”的外衣，共同构筑起了独特的体验。而游戏的开发者是曾在编辑部任职的奈落，老读者们想必不会陌生，如果你怀念他曾经创作过的小说，那么本作无疑能够带你深入充满悬疑的文字世界。游戏几乎可以完全免费体验，而买断完整内容仅需30元。



活下去
活下去

由国内开发商制作的一款末日生存类游戏，并结合了经营与文字冒险的玩法。剧情模式中一步步解开谜题的代入感，以及为了存活不得不搜寻一切资源，又必须小心翼翼以免被成群的丧尸发现的紧迫情绪，无时无刻不提醒着玩家身处末世的危险。游戏的谜题设计颇为出色，千万不要轻言放弃，多一些思考与坚持，方能拨云见日。



SCHOOLGIRL STRIKERS ～光辉旋律～
SCHOOLGIRL STRIKERS ～光輝旋律～

Square Enix原创的育成类节奏游戏，角色均来自之前的另一款手游《SchoolGirl Strikers》，此次她们不再进行战斗，决定成为偶像（笑）！游戏采用全3D的表现形式，画面和体验上只能说不过不失吧，Live的音乐演奏部分有些类似于《OSU!》，不过原创曲目倒是可圈可点。比较不错的是繁体中文版也同步上线。

新作《最终幻想 Force的冒险者们》年内推出



▲天野喜孝绘制的主视觉图


▲本作独有的变身系统

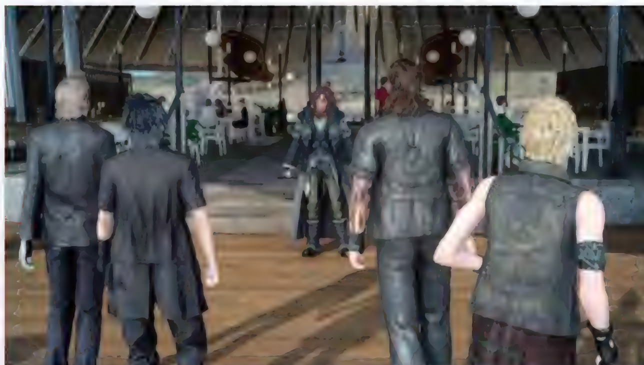
Square Enix 于 9 月 7 日公开了一款移动平台新作——《最终幻想 Force 的冒险者们》，并预定于年内推出。虽然游戏 LOGO 和主视觉图依然由天野喜孝绘制，不过人设风格方面则与以往的“《最终幻想》系列”有着很大的不同。另外游戏采用全 3D 的战斗表现形式，以移动游戏的标准来看大概处于中等偏上的水准，不过具体玩法尚不明了。比较特别的是通过本作独有的“变身系统”，可以让角色化身为系列作品中的经典角色，比如《最终幻想 XIII》的主角雷霆。

还有这种操作？Q版《最终幻想15》



《最终幻想 15》的素质如何，我想各位玩家心里自有评断，也没有什么必要再多做讨论了。不过 Square Enix 变着法子压榨这部作品剩余价值的手段，倒是一次又一次地令人大开眼界。此前的手游《最终幻想 15 新帝国》实在令人不敢恭维，不过念在只是外包作品，倒也不必过分苛责。而如今 SE 终于亲自操刀制作了一款手游新作——《最终幻想 15 口袋版》，着实又让人大吃一惊，倒不是因为敷衍，反而是有点认真过了头，因为其打算把主机版的内容完完全全地般到移动平台上。

《最终幻想 15 口袋版》采用了可爱的 Q 版建模，虽然画风突变，不过故事及开放世界的体验上则基本与主机版保持一致，剧情完整收录并重新分为十章，战斗系统进行了改良但依然强调动作性，陆行鸟、烹饪等元素也是一个不落。不过对于已经通关主机版的玩家来说，我实在找不出再玩一遍的理由了，当然也有些人表示《口袋版》看上去要比原版有意思许多。本作预计将会在今年秋季上线，所有玩家都可以免费体验第一章的内容。





《D×2 真·女神转生 解放》登陆移动平台

采用虚幻引擎开发的《真·女神转生》新作自从公布后，就再也没了下文，还没等 Atlus 把画下的这块大饼兑现，另一款系列新作《D×2 真·女神转生 解放》倒是提前公开了，只不过对应的平台为 iOS/Android，而负责游戏开发的则是 SEGA。以 SEGA 过去研发移动平台游戏的经历来看，虽然最终素质可能不会差，但也鲜有亮眼之作。而且以《真·女神转生》目前的影响力来看，似乎也不是非常明智的选择。

游戏目前公开的情报非常有限，除了七名角色的剪影外，已知情报只有游戏中存在两大相互对抗的组织，其中主人公所属的组织名为“解放者”，敌对组织则名为“随行者”。更多详细情报将会留待今年的 TGS 正式公开，感兴趣的玩家们届时请多多留意。





▲主人公所属组织“解放者”的标志



▲敌对组织“随行者”的标志

久违的恋爱！《Love Plus》新作冬季上线



自 2012 年 3DS 平台的《New Love Plus》推出后，这款原本堪称“国民恋爱游戏”的系列便逐渐淡出了玩家的视野。时隔 5 年后，Konami 毫无征兆地突然“想起”了这个系列……然后宣布将在移动平台上推出最新作《Love Plus Every》，主角还是曾经的那三位——高领爱花（CV：早见沙织）、小早川凛子（CV：丹下樱）、姉崎宁宁（CV：皆口裕子）。咱们已经老了五岁了，不过曾经的“女友”却依然是当年清纯的高中生模样。没错！本作的故事主轴，依然是青春最高的高中生活。

游戏的具体情报同样会在今年的TGS上公开，同时本作还将对应 VR 功能，TGS 会场中将会提前开放供玩家体验，有机会到场的玩家不妨去试试效果。



不按常理出牌！SE另类手游《战国动作拼图DJ 信长》

9月4日，Square Enix、日本华纳音乐和Asobi System三家厂商联合发表一款非常另类的原创手游新作——《战国动作拼图DJ信长》。游戏虽然采用看似“传统”的拼图式玩法，但同时结合了浓厚的电音元素——所有战国时代有名的武将都化身为DJ，以音乐的力量追求统一天下的目标。

豪华的制作阵容

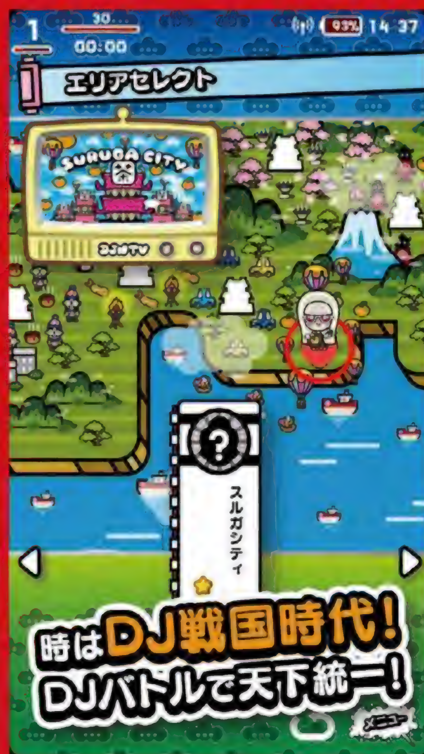
游戏的制作阵容相当豪华，音乐方面请来了中田ヤスタカ，喜欢Perfume或Kyary Pamyu Pamyu的粉丝们肯定不会陌生，这位全能音乐制作人的拿手好戏之一便是电音制作，诸多洗脑神曲均出自其手。看来不管游戏本身的质量如何，曲目方面是完全不用担心的。



□中田ヤスタカ

单指操作的音乐乐趣

战斗发生在灯光绚丽的俱乐部中，玩家只要随着音乐的节奏将画面中飞舞的“灵感”快速划过，便可积攒能量发动攻击，即便是单手操作也没有任何问题。





另外，负责游戏系统设计的，则是参与过《太空侵略者 无限基因》和《节奏过山车（Groove Coaster）》等作品的石田礼辅。

《如龙 Online》将推出移动版

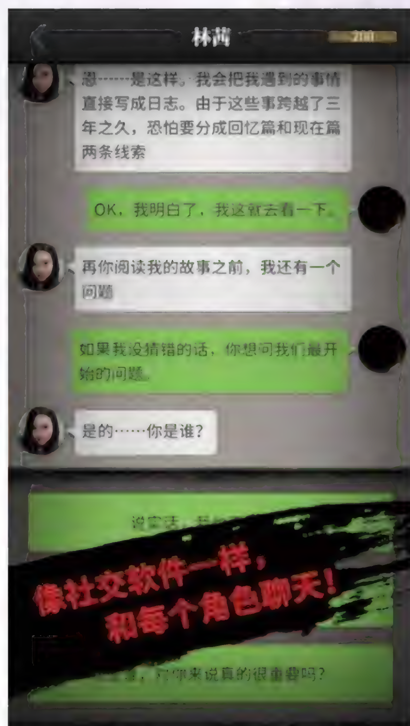


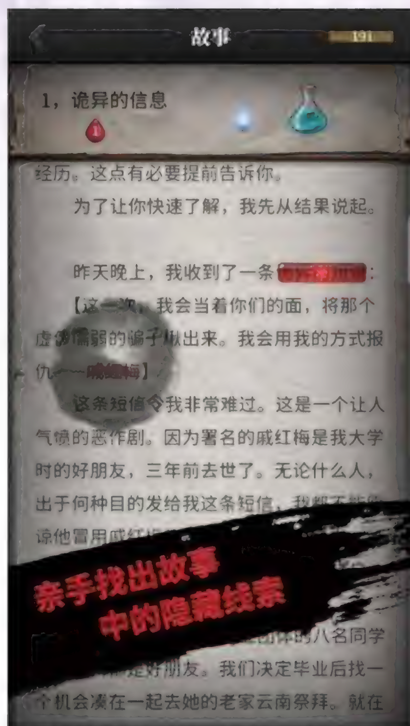
8月28日时，SEGA接连丢出了《如龙极2》、《人中北斗》与《如龙Online》三款新作，其中《如龙Online》除了有PC版之外，还将在iOS和Android平台上推出。游戏的主角不再是桐生一马，而是一名全新的角色：春日一番。

从小就是孤儿的春日一番生于神室町并在这里成长，在一次事件中极道人士荒川向其伸出援手，被这份义气所感动的春日便加入了荒川组（东城会）。然而不久后他因为帮组织高层顶罪而入狱，判刑18年。服刑归来后的春日已经40岁了，阔别18年再次回到神室町时却发现，如今这里早已发生了天翻地覆的变化，曾经的同伴也不再风光。更让他难以接受的，是自己竟然背负了“背叛”的骂名。而游戏所讲述的，正是这个陷入绝境和绝望的男人，如何在神室町奋斗的故事。

社交，一场揭露人性真相的游戏







若是提到“使用手机进行互动的文字游戏”，很多人第一反应或许是《命运石之门》。不过抱歉，虽然《命运石之门精英版》确实刚刚公布，但这里要说的，却是另一款游戏——《流言侦探》。

这款作品出自奈落之手，没错，就是那位曾在编辑部任职，并被称为“UCG小岛”的奈落。以“文字”作为游戏的载体并不令我意外，毕竟关注过杂志或《游戏人》的读者应该都知道，小说创作一向是奈落的拿手好戏，而真正令我感到吃惊的，是游戏的玩法设计、美术原画和文本文案都是由其一手包办。如今真正的“独立游戏”，已然不多。

细节，决定品质

《流言侦探》是一款免费下载的游戏，而且就算不花一分钱也可以完整通关，因此我就不做详细的介绍了，毕竟上手也没有难度，大伙儿不妨就下载了试试。正如一本小说，每个人的评鉴标准不同，不翻开序章你永远不知道它会不会吸引你（我不会承认其实是偷懒不写的）。

但我依然想特别提一些作品中印象深刻的“小细节”，既然基本的游戏推进形式是“微信式”的聊天，那么即便屏幕对面只是一些设定好的脚本代码，但给予玩家与“真人”聊天的感觉是非常重要的，游戏通过不同的文字语气，潜移默化地在对话过程中，让玩家在心里逐渐塑造出每个角色的性格与形象。而就像现实中存在的情况那样，当对方输入的文字较长，或是陷入思考和犹豫中时，回复速度也会相应变慢。不知道各位平常用微信聊天时，看到上方显示“对方正在输入”时，会不会有一种莫名的焦虑的感觉，而游戏恰到好处地还原了这份真实感。

另外在玩家的回复选项中，很多时候都兼顾到了不同性别的选项，避免发生明明是个女性玩家却只能选择与自己并不相符的男性口吻的情况，反之亦然。我认为这对于体现真实的“聊天”感觉，同样是非常重要的。

一些小小的遗憾

当然，游戏还是有一些我觉得可以改进的地方。比如很多时候体验上的割裂感较强，“读小说”的感觉会不经意地凌驾于“玩游戏”之上，甚至于影响到了重要的推理体验，真相更像是“看”来的。其实既然主打微信式社交这一元素，个人觉得其实可以更进一步优化“阅读故事”的设计，比如引入“朋友圈”的玩法，让玩家通过阅读不同角色在朋友圈所发出的内容去寻找线索，又或是在与A聊起B的朋友圈内容时，B却表示自己并没有看到这条讯息（表示A故意屏蔽了B），其实更能够以游戏的形式来推进剧情和制造悬疑。

另外游戏在时间线的逻辑上偶尔会出现一些前后矛盾的小问题，比如5分钟前我刚与A大聊有关B的事情，结果下一次对话时A竟然问我认不认识B，瞬间就把带入感打回原形了。

当奈落本人联系我，希望能够在我体验过游戏后，让这款作品在《指尖方圆》中露个面时。我照例提出可以放上一些官方的“宣传文案”，不过却遭到了拒绝，他表示应该以游戏的品质说话，如果我“觉得不行”，那么也就没有刊登的必要。

诚然，我虽然不会像“阿岳那么严格”，但起码对文字的品味绝对不差。在我看来，随着多条故事线错综复杂的展开以及巧妙的悬念设置，这已经是一本值得我翻看下去的推理小说，甚至于三个不同的篇章，行文风格也各有倚重。原本打算不花一分钱“白嫖”，但实在无法忍受看到兴头上时遇到“体力”不足的尴尬，很快便让我决定花30块钱解锁完整的内容。无论是一款游戏、还是一本小说，这价格绝对是值得的。



文 乙太



"菊与刀"的幻想账——《刀剑乱舞》名刀浅考（上）

虽然《刀剑乱舞》日服已经运营了两年有余，但中文版国服在今年年初才正式进入大家的视野，而 ufotable 制作的同名动画《活击 / 刀剑乱舞》也于七月开播，最近才开始接触这款游戏的新晋"审神者"肯定不在少数。众所周知，这是一款以"刀剑拟人"为卖点的女性向模拟养成游戏。不过除了拥有帅气外表的角色外，作为角色原型的日本名刀可供深入挖掘的历史考据也非常丰富。向来以打造出色故事脚本著称的 Nitroplus，在为《刀剑乱舞》打造世界以及角色构成时，对于名刀起源及历史之考据也堪称严谨，由考据而来的设定梗在游戏中也是随处可见。不过如果你对日本刀剑及日本历史缺乏了解的话，在游玩游戏时或许就会缺少几分乐趣。因此，笔者就以此篇考据文，对《刀剑乱舞》中不同历史时期名刀背后的故事稍作科普。顺便也将这款颇为严谨的作品，安利给喜爱日本历史或刀剑文化的玩家。

武家栋梁与鬼怪——源氏的名刀们

源氏，原本是日本天皇将皇族降为臣籍时的赐姓之一。由于这类降籍并非获罪，只是因为国库无力供养数量日益庞大的皇族，所以源氏还是相当尊贵的一个姓氏。在日本进入中世纪之后，源氏作为武家栋梁在历史上非常活跃。先是清和源氏的始祖——源经基的儿子源满仲帮助藤原家确立摄关政治，再是源平合战中以源赖朝为首的势力最终获得胜利，并建立了镰仓幕府。

从此之后，日本进入了接近 700 年的漫长幕府统治，日后的另外两朝幕府——室町幕府与德川幕府，也都由源氏长者建立。当然足利尊氏是根红苗正的河内源氏嫡流，德川家康则是对家谱进行了一些修改。此外，大部分源氏后裔在平安时代之后在地方上都另立了苗字，诸如甲斐的武田氏、东海道的今川氏、北信浓的村上义清、美浓的土岐氏（明智）以及信长公最知名的那位小姓森兰丸都是源氏之后。这也是为何平安时代之后极少出现直接以源为姓氏的人物的理由了。

一个以武士领袖的名分活跃了如此之久的氏族，族中自然不会缺少闻名天下的刀剑。这些名刀中既有只存在于传说或小说中的神器，也有传承至今仍然供奉于神社或收藏在博物馆的实物。有趣的是，源氏一族所持有的名刀，或多或少都与鬼神有所关联。其中比较出名的有源赖光和其麾下四天王退治大江山鬼众时使用的童子切安纲、髭切和膝丸。源义经在鞍马寺向大天狗学习武艺和兵法时使用的今剑等等。

童子切安纲得名于源赖光用其斩下了酒吞童子的首级，同时这把安纲也是"天下五剑"之一。由于在游戏中尚未实装，我们暂且按下不表。至于那些已经实装的源氏名刀在游戏中的表现与历史中逸话，就请诸位听我细细道来吧。



今剑相传由三条宗近所打造，剑成后被供奉于鞍马寺。平治之乱中源义朝兵败生死，义朝当时年仅两岁的幼子牛若丸随母亲常盘御前逃亡奈良。若干年后常盘御前改嫁一条家。牛若丸则被送入鞍马寺修行学习，僧众为其改名为遮那王。

在鞍马寺时，遮那王白天在寺院中用功读书，夜晚则到僧正谷向大天狗学习武艺以及兵法。今剑也在这一时期由鞍马寺住持东光坊莲忍赠与了遮那王。最终遮那王没有选择成为一名僧侣，在承安四年的桃花节自行元服，实名“义经”分别取自父亲源义朝的“义”以及源氏始祖——源经基的“经”。

此后今剑陪伴了源义经短暂而波澜壮阔的一生，无论是前往奥州投奔藤原秀衡，还是跟随哥哥赖朝起兵对抗平氏，又或是在赖朝授意下讨伐同族的源义仲，今剑始终佩戴在义经的腰间。甚至最后在衣川馆的大火中，被赖朝与藤原基成重重包围后，义经用来杀死正室乡御前和四岁小女儿后自裁的刀也是今剑。于是游戏中今剑被破坏时看到的天空和紫色的云，也正是来自义经的辞世句“来世再来世，无数轮回，直至重逢于紫云之上。”

今剑刀长为“六寸五分”（约 20cm），在一些书籍中则原是一把“六尺五寸”（约 195cm）的大太刀，后来经过重新打磨或是折断后再次锻造才成为了一把短刀。《刀剑乱舞》中也采用了这一设定，今剑有一句台词表示自己以前个子好像还要高大一些，说的就是这么一个梗。而实际进行考据之后，学界也有认为变短只是“六尺五寸”和“六寸五分”之间的误传。毕竟将一把近两米长的大太刀打磨或重铸为 20 多厘米的长度，从弧度上来考虑也很不现实。

并且由于今剑的实物直到今天也没有被发现，所以究竟是怎么样一回事，谁都不能确定。因此也有人认为今剑并非实际存在的刀剑，只是诸多史书与小说附会的产物。游戏中对此也有相应的说明，在这里我们就不过多剧透，究竟《刀剑乱舞》中的今剑是否是实际存在的，还请加深羁绊后让他自己告诉你吧。



岩融是源义经最得力的家臣——武藏坊弁庆爱用的薙刀，相传也是由三条宗近打造。由于其主人弁庆是一个非常豪爽的僧兵，所以岩融的形象一定程度上参考了人们对弁庆的印象。弁庆大致上是一个鲁智深型的人物，碾转于各个寺庙之间，不断惹事被赶走，还曾有过放火烧了寺庙塔堂的传说。最终弁庆来到了京都，立誓要在五条大桥上从一千名武士手中夺下佩刀。

弁庆挥舞着比一般薙刀更长更大的岩融与路过的武士交手，当时的薙刀大多在二尺五寸到三尺之间（约 75-90cm），而岩融则有三尺五寸（约 105cm），加上刀柄总长要超过三米。加上弁庆本身便是一个壮汉，寻常武士往往一个照面就被夺走了太刀。偏生他还是一个灵活的大个子，三米多的大刀耍起来也不见破绽，于是灵巧型选手也占不了便宜。没花多久，弁庆就成功的收走了 999 把武士刀。

而就是第一千把，让弁庆栽了跟头。第一千个对手，弁庆决定等一个看起来强一点的对手，而这一等，就等来了义经。总之，一番激战之后弁庆功亏一篑，改为死心塌地的成为了义经的家臣。多死心塌地？四个字，至死不渝啊。

游戏中岩融作为开服后很长一段时间内唯一的一把薙刀，许多玩家喜欢用高等级岩融一拖五进行练级，薙刀一个砍六个，可以说是带练界中的豪杰。岩融也因此获得了一个“园长”的称号。为什么叫园长？带宝宝们升级呗，不就是幼儿园园长了吗。

岩融虽然被封为园长，不过和隔壁舰娘的长门不一样（长门：驱逐舰真是！），岩融并没有特别明显的正太控倾向，不过在设定中岩融很疼爱今剑，这大致也是因为义经主从组的关系吧。想到生前弁庆手持岩融守着大门，以一敌百，最终像典韦一般怒目圆睁站着往生，而屋内火光冲天中义经正拔出今剑准备自尽。让人不禁鼻头一酸。希望在审神者的手中，岩融和今剑都不要再有前世那样悲痛的经历了吧。





髭切和膝丸是源氏时代相传的家宝，一同被称为源氏的重宝。两把刀皆为清和源氏第二代，也是源氏作为武士首领的第一代族长源满仲委托刀工打造的。由于平安时代怪谈盛行以及年代本就久远，两把刀在传承间数度易主更名。到最后甚至有不同神社各自宣称自己供奉的才是真品，由于古书记述不详，相互之间又多有矛盾，一些刀的年代又大致相仿，究竟谁才是真品，或是真品早已失传，这笔糊涂账谁都说不清。这里我们就着重介绍一下游戏里的设定，以及历史上著名的逸闻。



髭切之名来源是传说在刀成之后，源满仲派人用罪人进行试刀。一刀斩下，连罪人的胡须也一并被斩断。满仲之后，髭切被传给其子源赖光。而赖光又将髭切赠与了麾下四天王之首的渡边纲。有一次渡边纲在朱雀大道遇到化身为一个美女的茨木童子，茨木试图魅惑渡边纲并将这个强大的男子给吃掉，渡边纲察觉情形有异，果断拔出髭切斩落了茨木童子的双手。失去双手的茨木化作青烟逃走，从此之后，髭切也被称为鬼切。

平治之乱之后，髭切落入平家之手，与弟弟膝丸一度分离。不过源平合战之后，又重新齐聚于源赖朝之手。髭切之名最后一次见于史书是室町幕府将军足利义教携带髭切前往伊势神宫参拜，之后遭遇大雨，义教离开后忘记将髭切带走。当再派人回去时，这把名刀已经不见了。从此之后，髭切虽然也有数度再现于江湖，不过谁也说不清“他们”究竟是否是自满仲以来的那把源氏重宝。

除去鬼切之外，髭切还有鬼丸、友切等名字。《刀剑乱舞》中髭切对漫长历史间的自己的经历乃至名字都显得没有那么在意，毕竟过去了那么久，已经都无所谓了。除了对自己的名字无所谓之外，他还忘记了弟弟膝丸的名字。不过这并不代表兄弟之间的羁绊已经淡薄，游戏中髭切还是经常在审神者耳边叨念（本丸语音 0），“虽然名字一时想不起来了，但是我那个弟弟也请主人多多照顾。”

膝丸名字的由来大致和哥哥髭切类似，只不过这次试刀的罪人被一刀连两个膝盖都一起被斩断了。再一次和哥哥一样，膝丸最著名的逸话也是来自于源赖光和四天王与大江山鬼众的纠葛。相传赖光在退治酒吞童子之后卧病在床，有一天赖光朦胧间感到一阵杀气，睁眼后发现有一名男子手持蜘蛛丝般的细线立于床头。赖光急忙拔出枕边的膝丸向那人砍去，男人被砍中之后留下一滩血迹便消失了。

次日，赖光带着四天王一路循着血迹追至北野神社，血迹消失在神社后的一处坟冢。企图暗害赖光的男人的真身，土蜘蛛便藏于此处。土蜘蛛真身是一只有一人高的巨大蜘蛛，由于化身时已被赖光砍伤，此番在赖光和四天王的围攻下，土蜘蛛虽然顽抗良久，最终依旧逃不过被斩杀的命运。事后源赖光将土蜘蛛的尸体穿刺于川原之上，不久赖光的病症就完全治愈了。从此之后，膝丸也被称为蜘蛛切或蜘蛛切丸。

此后，膝丸传至源为义这一代，为义晚上总是听见大蛇哭泣般的吼叫，一天暗中探视，才发现原来是膝丸发出的声音。于是膝丸（蜘蛛切）又被改名为吼丸。后来为义将吼丸作为女儿的彩礼送给了女婿第 19 代熊野别当行范。（熊野别当相当于熊野三大社的总神官）而到了行范女婿的一代，吼丸又回到了源氏手中，湛增在源义经起兵之时将这把源氏的宝刀物归原主。义经因当时熊野山的春色将吼丸再次改名为薄绿。

义经死后，薄绿落入赖朝之手，膝丸终于得以再次与髭切重聚。此后膝丸的记载也不再见于历史，京都大觉寺、萨摩的岛津家以及多天神社分别供奉着不同名字的膝丸，至于谁才是真的，想必和髭切一样，也是一段迷案了。

游戏中膝丸是一个重度兄控，语音中总共有十几句都提到了哥哥髭切。联想到髭切老是记不起膝丸的名字，以及膝丸的本丸语音“哥哥……又把我的名字给忘了。……没有，我没有在哭。我真的没有哭！”，真是闻者伤心，见者落泪啊。不过其实兄弟俩的关系还是非常好的，游戏中不少细节都印证了这一点，只是性格不同，表现的方式自然也不一样罢了。







狮子王和源氏一族的赐姓一样来自皇家。而这把在皇家世代相传的宝刀与源氏结缘的理由同样是鬼怪。平安末期，天皇寝宫突然被黑云笼罩，阴阳师们束手无策之后，天皇下诏命令当时源氏武勇第一的源赖政前去退治妖怪。黑云再次出现之时，赖政张弓搭箭，口念“南无八幡大菩萨”，将箭射向黑云。黑云之中一只猿首狸身、虎足蛇尾的怪鸟“鵺”坠落而亡。笼罩皇宫的阴云也就此消散。

为了赖政的这一功绩，天皇将皇家代代相传的宝刀“狮子王”赐予赖政。此后源赖政历经保元之乱、平治之乱，在源义朝败亡后平清盛独掌大权之时也凭借其武勋与声望得以身免。不过最终源赖政还是在77岁的高龄与以仁王起兵对抗平家，虽然赖政与以仁王在起兵后不久都兵败身死。不过以仁王起兵的诏书得到赖朝、义仲等新生代源氏武将的响应，最终使平家盛极一时的政权如祇园精舍的钟声般称为世事无常的一个脚注。

赖政死后，狮子王一直随着家系传承，直到关原合战时，已经立苗字为斋村的赖政后裔政广作战不力，被德川家康勒令切腹，狮子王也随着其他财产被德川家没收。家康就任将军后又将狮子王赐予了另一支源氏的后裔——土岐赖次。赖次的父亲即是被斋藤道三夺走美浓一国的美浓守护大名。二百多年德川幕府一晃而过，明治15年，土岐家将狮子王进献给天皇，至此近千年过去以后，狮子王重归皇室。

狮子王的实际长度为二尺五寸五分（77.3cm），弧度为八分九厘（2.7cm）。值得一提的是狮子王的黑漆太刀桍是保存相当完好的平安时代原物。这一特色在角色的外观设计上也得到了体现。另外狮子王肩上迷之生物就是妖怪“鵺”的化身，在语音中提及的爷爷也是与“鵺”渊源颇深的源赖政。


▲狮子王——漆黑太刀桍

“天下五剑”与“东西横纲”
——被称为最高杰作的名刀们

所谓“天下五剑”，是从室町时代就已开始流传的，世间对于五把绝世名太刀的总称，具体则指鬼丸国纲、三日月宗近、童子切安纲、大典太光世以及数珠丸恒次五把太刀。关于“天下五剑”的具体指名者已不得而知，只是通过坊间的口口相传流传下去，在战国时期的书料《享保名物账》中才有“天下五剑”的相关记载。

不过可以肯定的是，对于“天下五剑”的评定不单单取决于刀本身的精美以及锋利程度，更与刀的持有者以及与刀记载流淌的历史痕迹息息相关。随着时代的变迁，不少过去享有盛誉的名刀逐渐消失在了历史长河之中，而从室町时代开始就已经著称于世的“天下五剑”，经过无数次流转、传承，依然可以称为的名刀中之名刀，似乎说明了“天下五剑”作为文化瑰宝确实具备无法衡量的价值。

截至目前，游戏中登场的隶属于“天下五剑”的名刀已有三日月宗近、童子切安纲、大典太光世三把，而关于这三把名刀，有着不少值得分享的历史轶闻。由于鬼丸国纲、童子切安纲暂未在游戏中实装，本文便不做过多介绍，不过相信官方很快也会将这两把刀的实装提上日程，玩家们大可留有期待。



三日月宗近

作为游戏中最初登场的“天下五剑”，三日月宗近凭借俊美的外表、极高的稀有度，以及作为游戏封面角色的地位，在粉丝中始终拥有居高不下的人气。而在现实中的三日月宗近，无论是名贵的出身还是作为太刀的美丽程度，也可使其拥有与其他几把“天下五剑”平起平坐的地位。

三日月宗近出自平安时代名刀匠三条小锻冶宗近之手，属三条刀派，刀铭亦是“三条”。由于刃纹中呈现出新月形，所以从室町时期开始就被冠以“三日月”之名。这把诞生于日本刀发展初期元老级太刀，相传也是最早呈现出弯曲造型的日本刀。也因为锻造年代的久远，游戏中的三日月宗近时常自称为“爷爷”。



根据资料记载，三日月宗近最早由日野内光持有，此后由丰臣秀吉赠予其正室北政所宁宁。宁宁去世之后，三日月便作为遗物赠与德川幕府第二代将军德川秀忠，此后在德川家代代相传，到近代才流入资本家之手，1992年最终被渡边诚一郎赠与东京国立博物馆。

在秀吉获得三日月之前，此刀的流传在坊间众说纷纭，各种说法均没有确凿的史料考证。其中，三日月宗近作为室町幕府时代将军家族足利一家的家传宝刀的说法流传最广。传闻足利义辉在“永禄之变”时的佩刀便是三日月，义辉战死后，三日月宗近便落入这场动乱的合谋者三好政康之手，并在之后献给了秀吉。游戏中也引用了这一说法作为三日月宗近的部分设定，因此游戏中的三日月宗近与足利家族联系紧密。

虽然与其他“天下五剑”相比，三日月宗近的实际战功着实算不上出众，但其外观的美丽程度确实无出其右。也有人认为，作为三条宗近专为贵族打造的佩刀，三日月宗近美丽的刀身也使其重心缺乏平衡，不适于实战，故将其称作“不杀之刀”。



数珠丸恒次

数珠丸恒次由镰仓时期的著名刀工清江恒次所作，《享保名物账》所记载的“天下五剑”之一，同时也是古青江派刀剑的代表作之一。

游戏中的数珠丸可谓冷艳俊美型刀剑男士的担当，身前飘摆的佛珠是其最大特徽，台词设计上也是引用了诸多佛教用语。事实上，“数珠丸”其名便来源于缠在刀柄上的念珠，也暗示着此刀与佛教之间千丝万缕的联系。

根据可考的记载，数珠丸恒次乃日本佛教日莲宗创始者日莲上人佩刀之一。传镰仓幕府遭罪于日莲上人并将其流放至佐渡，四年后才得以赦免，此时日莲受信徒波木井实长的邀请前往身延山久远寺，在入山时波木井将数珠丸赠与了他。此后，数珠丸便一直陪伴在身居久远寺的日莲身旁，刀柄上的佛珠也是日莲亲自缠上的。此外，还存在着日莲的数珠丸是由其在幕府的支持者北条弥源太所赠，不过这一说法的可信度并不高。

数珠丸恒次同样不是一把战功显赫的刀，但与佛教的渊源也使其在同时期的名刀杰作中也能独树一帜，获得“天下五剑”的名号也就不足为奇了。日莲死后数珠丸仍作为遗物保存在久远寺中，于江户时代下落不明，直到1920年才被名为杉原祥造的刀剑研究家发现，目前藏于杉原祥造家附近的本与寺。







大典太光世

出自平安京时代末期名刀匠三池典太光世之手的大典太光世，是一把拥有强大灵力、能够除魔治病的灵刀。现存的大典太光世刀长为66cm，与同时代的太刀相比有着刀身较宽但长度较短的特点。作为前田家族的家传宝刀，大典太也有着“大伝太”、“大伝多”等别称。

据说大典太原本也属足利家族，足利家族没落之后，此刀和其他几把足利家藏名刀一起被足利义昭变卖给了丰臣秀吉，又被丰臣秀吉赠与前田利家，此后一直作为前田家族最为重要的家宝流传至近代，前田家十六代当主前田利为设立财团变卖家中文化财产时，仍将大典太保留了下来，目前由前田育德会收藏。

关于大典太的流传轶事也都围绕其具备的强大灵力展开。一说前田利家四女豪姬生病，利家向秀吉借大典太成功为其除病，但大典太一旦归还后豪姬便再度病发，三番五次之下秀吉便将此刀赠予了利家。还有一种说法，秀吉晚年时大阪城内闹鬼，利家带着大典太在城中闹鬼处试胆，最终平安无事归来，秀吉大喜之下便把大典太作为对于利家的赏赐。

在游戏中，大典太除魔医病的灵力成了其重要的角色梗，三轮士郎绘制的游戏中人设也多少展现了这一特点。大典太胸口的红绳是其灵力得到封印的特征，释放“真剑必杀”时的姿态也表现出了灵力迸发的特点。

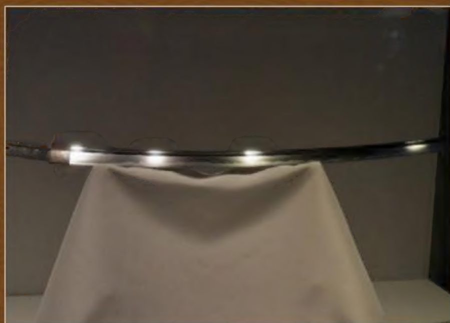


大包平

虽然不属于“天下五剑”之列，诞生于平安时代的大包平却被认为是现存日本刀中的最高杰作，与“天下五剑”之一的童子切安纲并称为“日本刀东西二横纲（横纲是日本相扑手的最高评级）”。

大包平由古备前派刀工包平所作，名号中的“大”字有“包平中之包平”的含义，也是对包平所作名刀之中的最高评价。刀长达89.2m，同样长度的刀往往重量会超过2kg，不过大包平的重量只有1.35kg，刀身的轻薄程度也令人叹服，可见包平打造此刀时所运用的高超制刀技术。

关于大包平的记载最早也要追溯到战国时代，由池田家大名池田辉政，被辉政称为是“价可敌国的宝刀”，此后便被池田家当作传家宝代代相传，直到昭和42年才被日本文部省以6500万日元的高价买下。除此之外，历史上并没有其他太多关于大包平的传说逸事，或许与其被发现的时期太晚有所关联，而这或许也是大包平没有机会入选“天下五剑”的主要原因。



因为刀柄是红色的，游戏中的大包平也以红色作为发色以及衣装的主色调，着实让人印象深刻。此刀于去年底在日服实装，并已在近期登陆国服。至于被看作大包平公式对手的童子切安纲，肯定也有在游戏中登场的机会，着实令人期待。

结语

由于篇幅有限，本期并没能收录更多名刀的介绍。不过在下期的“《刀剑乱舞》名刀浅考（下）”中，则会重点讲述“战国时代的名刀”、“新撰组和幕末的名刀”两大重头戏，对这两段历史与名刀感兴趣的玩家们，不妨期待一下。





APOLLO THEATER

阿波罗剧场

文 darkness

黄金与鲜血！延续两千年的罗马之歌

《FGO》到目前为止一共出现了四位罗马君主：罗慕路斯、卡利古拉、尼禄和凯撒。本章笔者原定只描写卡利古拉与尼禄叔侄两人，但是因为“神祖”罗慕路斯仅有极有限的传说可以借鉴，这无异于管中窥豹，所以笔者决定在描写卡利古拉与尼禄叔侄两人之前简单带过这位罗马帝国的开国君主。至于凯撒大帝笔者之后会单开一章，他还要去赴一位绝世美人的约会。

罗慕路斯

罗慕路斯（Romulus），罗马帝国的创造者、狼孩、双生子，这些都是罗慕路斯的标签。传说罗慕路斯是贞女祭司雷亚·西尔维亚与战神马尔斯所生之子，罗慕路斯还有一位双胞胎兄弟雷穆斯（Remus）。因贞女祭司终生不得生育所以兄弟二人一出生就被国王下令抛弃，他们被放在篮子中顺流而下，停靠在了一株无花果树旁被一匹母狼和一只啄木鸟喂养，后经一位猎人将他们抚养成人。因为狼和啄木鸟是战神马尔斯的专属宠物，所以兄弟两人在反抗阿穆略的暴政时对外宣称自己是战神后裔以此获得了更多的支持。兄弟二人之后成功推翻了阿穆略的统治将王国交由自己的外公掌管，他们则带着追随者离开国家开创自己的王国。在决定王权归属问题时罗慕路斯杀死了自己的兄弟雷穆斯正式登基为帝国的统治者，所以罗慕路斯的在位时间为公元前 753—前 717 年共 36 年。身为罗马帝国的第一任皇帝，罗慕路斯有两点不得不谈，其一是不拘一格降人才：七丘城建立之初城内人口劳力急缺，罗慕路斯发出声明无论任何人定居罗马都会立刻被给予公民的身份，即使这个人是奴隶囚犯也会因材施教建设国家。这使得七丘城成为了当时社会最底层人民心中的世外桃源，人口暴涨。其二是抢夺妇女：当七丘城建设完成后国内男女比例严重失衡，罗慕路斯希望与周围城镇部族联姻却遭到拒绝，于是罗慕路





斯命令举行盛大的祭祀活动吸引周围城镇的年轻人来游玩，到了祭祀观礼人最多的一天突然扣押了所有年轻女性，之后又战胜了前来要人的几个城镇并将其吞并，真可谓老谋深算一石三鸟。罗马建立之初面积约 1200 平方公里而后急速扩张，帝国领土最大时达到 360 万平方公里，东罗马（拜占庭）直到公元 1453 年才灭亡，延续两千多年的罗马是世界上存在时间最长的帝国，罗慕路斯当之无愧“神祖”之名。



卡利古拉

卡利古拉原名盖乌斯·凯撒·奥古斯都·日耳曼尼库斯。古罗马著名的暴君，卡利古拉是他自童年起的外号，意为“小军靴”。因罗马议会以及民众不满前任国王提贝里乌斯的统治，公元 37 年登基的卡利古拉获得了民众和议会的空前欢迎。执政初期卡利古拉也不负众望，他取消了物品拍卖税，提倡恢复人民大会制度，奖励元老议会和骑士，给普通民众分发钱财以及修缮神庙等；一切看起来都在向大家所期望的那样发展，一个亲切民主的君王正在引领国家。然而美梦总是短暂易碎的，同年 10 月卡利古拉与元老层决裂，流放了自己的妹妹小阿格里庇娜（尼禄的生母），剥夺贵族的标志虐杀元老院议员，丧失了罗马高层的支持。而后挥金如土加重赋税剥夺公民权以增加纳税人，甚至向工人和妓女征税，此时的他已彻底失去了罗马各个阶层的支持。最终在公元 41 年 1 月 2 日被自己的近卫军长刺杀，享年 29 岁，在位仅 3 年 10 月零 8 天。然而史学家对卡利古拉的生平依旧抱有怀疑态度，根据记载卡利古拉是在一场重病之后突然变得狂躁，而不久之后他最爱的妹妹德鲁西拉病死导致了他的疯狂和残暴，因此有人猜测是卡利古拉遭遇不知名的谋杀导致自己受伤的同时，他的妹妹也遇害身亡，所以他在初期才会疯狂攻击帝国高层并且计划制裁军队。但这些已经无



从考证，在 FGO 中让卡利古拉以狂阶现界无疑是最合适的安排，而游戏中他对于侄女尼禄的执着，其实是源自他对自己妹妹德鲁西拉的宠爱。

尼禄

全名尼禄·克劳狄乌斯·德鲁苏斯·日耳曼尼库斯（Nero Claudius Drusus Germanicus）。他是卡利古拉的侄子，克劳狄王朝最后一任君主，也是一位褒贬不一充满矛盾的皇帝。

尼禄 17 岁在母亲阿格里庇娜的帮助下登上皇位，但是此时的他却被母亲和她的政治集团架空了权力，经历了 10 年的对抗和谋划尼禄终于将自己的母亲派系统统置于死地。写到这里其实笔者内心非常矛盾，这种戏码在帝王之家非常常见，然而对于尼禄和他的母亲还是过于残酷。阿格里庇娜一生经历了两次流放，飘零半生，回归之后她先后毒死了第二任丈夫和第三任丈夫（当时的罗马皇帝），然后逼迫元老院拥戴尼禄登基，最后却被尼禄以行刺罪名杀死。

同他的叔叔不同，尼禄关心穷苦百姓，推出一系列政令防止权贵藉着法律对平民施以不平等剥削，限制诉讼案例辩护报酬的上限，公开贪腐记录，压低粮食价格保证了贫苦公民的温饱，这些政策即便放在今天依然有极大的借鉴价值。同时尼禄也是一位艺术涵养极高的君主，他在位期间罗马的艺术包括诗歌、绘画、建筑、歌舞、歌剧均得到了空前的发展，著名华丽的“金宫”（FGO 中红白尼禄宝具所展示的固有结界）便是由他兴建。

与他的勤政形成鲜明对比的是尼禄对于上级阶层的残暴统治和淫乱无度的私生活。打压异己谋杀元老如同家常便饭，整个罗马的高层在他面前人人自危。他的淫乱更令人无法接受，在今天看来尼禄属于双性恋，他曾阉割了一个小男孩并如同妻子一样把他娶回后宫，之后他还把自己“嫁”给了一位男子，据野史记载两人常常当着他人玩性虐待游戏。尼禄一生有过三位皇后，第一位皇后先被他流放而后赐死，第二位皇后是他宠臣的妻子，怀孕时被尼禄毒打母子双亡，第三位皇后也是人妻，为了得到她尼禄逼迫她的丈夫自杀。

与尼禄彪悍的人生截然相反的是他的戏剧性死亡，尼禄晚年时虽然起义四起，却均被他成功镇压，最后一次高卢与西班牙联合起义尼禄的王师本已取得胜利，他却被首都元老院们散布的流言所骗仓狂出逃，之后元老们迅速拥立新君并宣布尼禄为“人民公敌”，最终无处可逃的尼禄选择了自杀。

在查阅文献时笔者心中一直存有疑惑并且越来越强烈，可以看出尼禄的政策更倾向于平民百姓，尼禄一生中为自己树立了两个敌人分别是以元老院为首的高层和基督教。后世对尼禄生平的编写多为帝国高层指示，而且最重要的一点基督教在不久的将来成为了罗马的国教，这使得这些文献中对尼禄的描述尤其是负面描写可信度大大降低，最大的疑点在于坐实尼禄暴君之名的首都大火，后世记载是尼禄为了兴建宫殿所放烧死平民无数，而尼禄本人则宣称为基督徒所放，对此本人绝不相信在中世纪的欧洲，以基督教对人们恐怖的精神统治却不去插手这段历史，一部由自己的敌人所编纂的传记又会含有多少水份呢？







大逆転裁判
ー成歩堂龍ノ介の冒險ー